100 PÁGINAS EDIÇÃO ESPETACULAR DE FÉRIAS!
+REVIEWS +PREVIEWS +DICAS +DETONADOS

A revista #1 para PC • PS2 • Xbox • GameCube • GBA • DS • Celular...

CONRAD EDITORA

EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BR

EGM

MGS 3: SNAKE EATER

METROID PRIME 2: ECHOES

HALF-LIFE 2

GTA: SAN ANDREAS

O MELHOR ANO DOS GAMES

- Estratégias dos principais jogos
- A nova guerra dos portáteis
- Cobertura completa da EGS Brasil

SONY PSP

N-GAGE QD

NINTENDO DS

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

Edição de Fim de Ano · 2004

#34

R$ 6,90

www.gameworld.com.br

Netunia
.com.br

NATAL NETUNIA

novo PS2

modem imbutido
fonte externa
mais compacto

Playstation 2
3x sem juros de
R$ 299,00
ou à vista
R$ 897,00

Game Cube
3x sem juros de
R$ 216,00
ou à vista
R$ 648,00

Xbox
3x sem juros de
R$ 316,00
ou à vista
R$ 948,00

Game Boy Advance SP
3x sem juros de
R$ 133,00
ou à vista
R$ 399,00

Game Boy Advance
3x sem juros de
R$ 99,00
ou à vista
R$ 297,00

FINANCIAMENTO promo Capital
EM ATÉ 15X no cheque

VISA

AMERICAN EXPRESS

PS ONE
3x sem juros de
R$ 126,00
ou à vista
R$ 378,00

TUDO EM
3X SEM JUROS
no cartão de crédito

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

SUPER PROMOÇÃO

3x sem juros de
R$ 33,00 CADA
à vista R$ 99,00

FORMULA ONE 2001

ICO

NBA LIVE 2003

CRAZY TAXI

DEVIL MAY CRY 2

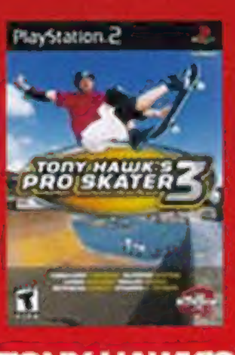
ONIMUSHA 2

ONIMUSHA WARLOADS

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

SURFING H3O

TOMB RAIDER



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

VIRTUA FIGHTER4

METAL GEAR 3 SOLID SNAKE EATER

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

KILLZONE

VIEWTIFUL JOE 2

RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

BATEN KAITOS

KING ARTHUR

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MARIO POWER TENNIS

METROID PRIME 2

HALO 2

KING OF FIGHTERS 2002/2003

CALL OF DUTY FINEST HOUR

GOLDEN EYE ROGUE AGENT

FIFA 2005

MEN OF VALOR

DONKEY KONG COUNTRY 2

METAL SLUG ADVANCE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

SHAMAN KING MASTER OF SPIRIT

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

TELEVENDAS

(11)3825-7600

VENDAS ON-LINE

www.netunia.com.br

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO - PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO

editorial

Tem tudo para dar certo

Algo mudou no mercado de games nacional no último mês de novembro. Quem visitou o Electronic Game Show, o primeiro grande evento de games brasileiro, pôde sentir isso de perto. Melhor explicando: não foram mudanças práticas, pelo menos por enquanto. Nenhuma nova lei foi assinada, nenhum dos principais consoles foi lançado oficialmente por aqui, nada disso. O que mudou foi o sentimento geral. Com a EGS, um espírito positivo surgiu entre produtores, empresas, formadores de opinião e consumidores. Espalhados pelos pavilhões do evento, percebemos que os games são uma realidade bastante possível, uma paixão que vale a pena ser levada adiante.

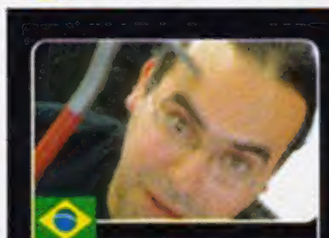
Games são importantes, você sabe disso, nós sabemos disso. E ao nos reunirmos em uma festa de porte, estamos provando que eles merecem toda a atenção que recebem hoje, seja da mídia, seja do público, seja de quem nunca se interessou por games na vida.

Hoje, o entretenimento digital representa um negócio de ouro: é um mercado que movimenta muito dinheiro, gera empregos, forma profissionais. É parte integrante na vida de muita gente. 2004 mostrou várias evoluções em todos esses segmentos, e acreditamos que os avanços devem repetir-se em larga escala durante 2005. Digo sem medo de parecer piegas: este é o início de uma nova era para os games no país, e nós da equipe da EGM Brasil estamos orgulhosos em fazer parte dessa história. Torça conosco, que todo mundo tem a ganhar. E até o ano que vem!

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
■ Quem foi o doido que colocou um pé-de-cabra nas mãos desse outro doido? É melhor reforçar a segurança em sua casa!
Favorito: *Half-Life 2*

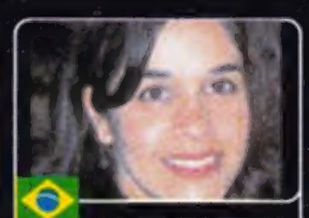
EDUARDO TRIVELLA
■ O Trivas viveu três dias de rei na EGS. O curioso é que seus "súditos" viraram as costas e deixaram o cara falando sozinho. Bem feito!
Favorito: *MP2*

ERIC ARAKI
■ Vocês viram o que o Eric ganhou? Com esse novo babador, ele não corre mais o risco de molhar o próprio colo quando falar de *Ragnarök*.
Favorito: *Ragnarök*

FABIO SANTANA
■ O fundo vermelho ficou perfeito! Lembram de *Ultraman* para Super Famicom? Sim, era Fabio Santana de máscara na capa!
Favoritos: *MGS3*

RONNY MARINOTO
■ Ninguém dormiu na EGS, nem mesmo o Ronny, que descobriu um meio de escapar da desmontagem do estande.
Favorito: *Mario Power Tennis*

MARIO AV
■ Nem adianta tentar fazer cara de mau! Depois dessa, só nos resta adotar o seu novo nome: Mario Nada AV.
Favorito: *GTA: San Andreas*



ANA FRANCO
■ Esta foto não retrata a realidade. Nica ingressou nas artes marciais e ganhou um olho rôxo. A imagem foi censurada.
Favorito: *The Urbz*

KELVEN FRANK
■ Todo orgulhoso com o pôster especial de *San Andreas*, mas ainda com cara de sono, Kelven acha que é mais perigoso do que CJ.
Favorito: *WE8*

HOMERO LETONAI
■ Homero gamou nas meninas da Nintendo e resolveu fazer propaganda do DS. Pelo menos, não quis usar a mesma roupa que elas.
Favorito: *Half-Life 2*

ANDRESSA NOZUE
■ Até a Andressa se rendeu aos encantos do DS. Mas não abandonou a mania de fazer chifrinho com as mãos.
Favorito: *Super Mario 64 DS*

FELIPE AZEVEDO
■ Quem diria! Titio Mega! O cara está tão orgulhoso que fica passando mensagens meigas com o DS para o...
Favorito: *Super Mario 64 DS*

DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ ...Daniel, que ainda não é tio. E, a julgar pelas olheiras e seu estado, não vai nem ver o nascimento do novo Azevedo.
Favorito: *Super Mario 64 DS*

RENATO VILIEGAS
■ Alô, alô, EGM Brasil! Renatinho foi à loucura na EGS com os fãs do G4. Ainda mais porque a molecada só queria saber da Luiza.
Favorito: *Half-Life 2*

THÉO AZEVEDO
■ Théo não conseguiu chegar ao final da EGS pois foi acusado de atentado violento ao pudor. Não nos perguntem por quê.
Favorito: *Half-Life 2*

GILSOMAR LIVRAMENTO
■ Esse cara é cobra! Só precisa de um pseudônimo, pois ninguém vai acreditar nos detonados de um cara chamado Gilsomar.
Favoritos: *MGS3*

Bônus! Esta é a décima-terceira edição da EGM Brasil em 2004!

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
Número 34 - Final de Ano 2004 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Renato Viliegas, Marcel R. Goto, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Rodrigo Guerra, Wanderley Scarpignato, Claudio Batistuzzo, Gabriel Morato, Gilsomar Livramento, Ruben Guilhermo (textos); Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Renato Siqueira (fotos), Camila Dourado (revisão).

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção André Braga, Leonardo Borgiani, Alberto Veiga

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing/Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/Produto Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil Edição 34, Final de Ano 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzales, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ANER
ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Compre hoje mesmo o pôster especial de San Andreas!

índice

número 34 · fim do ano de 2004

O MELHOR ANO DOS GAMES

2004 foi bom demais! E que tal comemorar isso com estratégias dos principais games do ano? Então caprichamos para você se divertir nessas férias: *San Andreas*, *Half-Life 2*, *Metal Gear Solid 3*, *Metroid Prime 2*.... tá bom ou quer mais?

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 Tiramos a maioria dessas fotos durante a EGS

EGMAIL

08 EGS, Jogos BR, pirataria e um monte de outros assuntos polêmicos

START

10 **O PODER DA EGS**
A maior feira de games brasileira foi um sucesso absoluto

16 **E SE...**
Visitamos o universo paralelo do mercado dos games

20 **VÁ BRINCAR LÁ FORA!**
Conheça alguns games analógicos com cara de digitais

21 **CELEBRIDADE NOS GAMES**
Bam Margera não bate bem

24 **CELULAR**
Nokia recria o seu N-Gage

26 **EGM PC**
O ano foi bom para quem joga no PC

28 **DEPOIS DO JOGO**
Os segredos de *Paper Mario*

30 **MENTES BRILHANTES**
Quem se deu bem no Concurso Jogos BR. De quebra, Gilberto Gil!

31 **QUARTERMANN**
Mentiras, fofocas, possibilidades

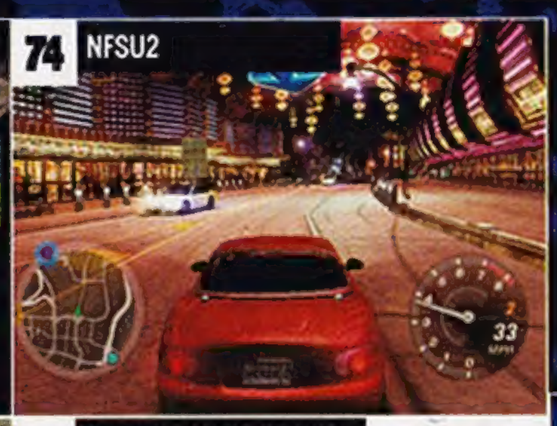
32 **PREVIEWS**
Tem pra todo mundo: *Resident Evil 4*, *Devil May Cry 3* e *KOTOR 2*

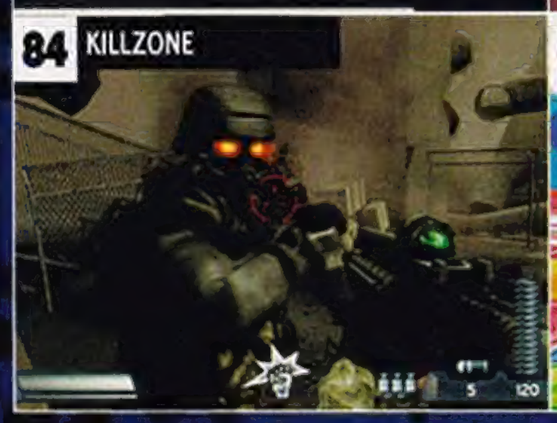
E MAIS

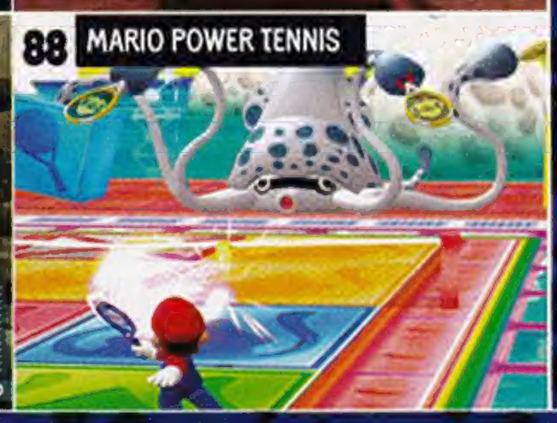
92 **DICAS**

98 **GAME OVER**

REVIEWS







71 Ragnarök Online
72 Half-Life 2
74 Need for Speed Underground 2
75 Zoo Tycoon 2
76 Lord of the Rings: The Third Age
78 The Urbz: The Sims in the City
78 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
80 Ratchet & Clank: Up your Arsenal
81 BloodRayne 2
82 Jak 3
83 Neo Contra
84 Killzone
85 Capcom Fighting Evolution
85 OutRun 2
86 Metroid Prime 2: Echoes
88 Mario Power Tennis
90 Final Fantasy I&II: Dawn of Souls
90 Boktai 2: Solar Boy Django

10 **O PODER DA EGS**
A primeira feira de games brasileira estava recheada de garotas lindas e maravilhosas como essa. Ah é, tinha games também

24 **CELULAR DO GAME**
Lembra do N-Gage? Então, está tudo diferente. Conheça o QD

38 **OS PRIMEIROS GAMES**
PSP ou Nintendo DS? O que importa nessa briga são os games, e nessa matéria mostramos o que cada portátil traz de melhor

egmail

Escreva para a EGM Brasil

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês

>ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

PIRATA X ORIGINAL

Nosso amigo Marcelo Trivella comentou, na ultima edição da EGM Brasil, sobre como os jogos que serão lançados em uma determinada data caem nas mãos de pessoas erradas antes de seu lançamento. Também falou sobre a questão de muitos darem prioridade aos jogos piratas em vez dos originais. Não sei se todos pensam como eu, mas num país em que o salário mínimo atual é R$ 260,00, comprar um jogo original que custa entre R$ 150,00 e R$ 250,00 é muito difícil para muitas pessoas, a não ser que elas ou suas famílias tenham uma renda mais elevada. Por isso, muitos vão continuar preferindo os jogos piratas que custam entre R$ 10,00 e R$ 20,00. Acho que de cada dez pessoas que possuem um PS2 ou Xbox, oito destravam seu aparelho para rodar jogos piratas. E muitas dessas pessoas sofreram para economizar e comprar um videogame. Ainda que um dia os jogos originais passem a custar R$ 50,00 aqui no Brasil, essa estatística não vai melhorar muito, a não ser que as produtoras descubram uma maneira de deter a pirataria.

Rodrigo Mattos
Telêmaco Borba/PR

E quem seria o Marcelo Trivella? Irmão do Eduardo Trivella? Coroinha do bispo Marcelo Crivella? Ou um bizarro cruzamento entre Marcelo Barbão e Eduardo Trivella? Deixa pra lá. O importante é que a matéria redigida pelo ET da EGM Brasil falava de um dos assuntos mais discutidos durante a feira EGS 2004, e que é também uma das questões mais abordadas nas cartas que chegaram à redação este mês. Os pontos do Rodrigo têm fundamento, mas também não se pode isentar a pirataria de seu perfil criminoso. Se não fosse por ela, o número de jogadores brasileiros seria o mesmo? Claro que não. A venda de produtos piratas é garantia de sustento para uma enorme multidão de desempregados? Claro que sim. Mas continua sendo crime, e é dever das autoridades combater a pirataria e direito das produtoras exigir esse combate. Lembre-de ninguém está nessa para perder dinheiro, e se as empresas que comercializam games não obtiverem retorno de seus investimentos, elas deixam de existir. Ninguém quer parar de jogar games, quer?
Mas a busca por soluções não deve partir apenas das produtoras e do governo. É preciso que os consumidores também façam sua cota de sacrifício. A EGM Brasil não está pedindo para que você pare de comprar seus piratinhas ou para que queime todos aqueles que já possui, em uma grande fogueira das bruxas. Mas quem sabe se você comprar um pirata a menos por mês, no final do ano é capaz de ter grana suficiente para investir em um original. Já pensou que tesão ter uma caixinha holográfica de *Metroid Prime 2* como item de colecionador? Que tal um pôster e um manual bem louco de *San Andreas*? E você também não precisa agir sozinho. Se não existem locadoras de games em sua área, por que não se juntar a outras pessoas e organizar clubes onde cada um entra com um game original? O site Gameworld pode ser uma ótima ferramenta para organizar clubes desse tipo ou então um verdadeiro troca-troca de games entre a galera. Usem a cabeça!

ESPIONAGEM EDITORIAL

Estou a fim de tirar umas dúvidas em relação ao calendário da revista:
1- Se, por exemplo, a revista chegar às bancas no dia 23, quantos dias ela já estará em circulação nas distribuidoras?
2- Com quantos dias de antecedência a seção de cartas é fechada, em relação à data das bancas?
3- Quantos dias os avaliadores ficam testando os jogos para os reviews?
4- Quando é que eu vou aparecer nesta revista?

Erland Filho
Petrolina/PE

1- Mais ou menos uma semana.
2- De 15 a 20 dias.
3- Depende do jogo. Alguns demoram apenas um dia (*McFarlane's Evil Profecy*), outros levam mais de uma semana (*GTA: San Andreas*).
4- Você, acho que nunca. Mas pelo menos sua carta já apareceu.

EU FUI E ADOREI!

Saí do Rio de Janeiro, encarei seis horas de ônibus para chegar em Sampa na sexta à noite e ir embora no domingo, só para ver a EGS. Não me decepcionei: todos os estandes estavam muito legais, dezenas de games, muitas gatas, o Nintendo DS... enfim, foi sensacional! Creio que a feira tenha sido muito importante para mostrar para o usuário de games brasileiro que as empresas de videogames não esqueceram do

Desta vez você não está sozinho

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
TEAM STEALTH ACTION

N-GAGE

O aclamado game de espionagem com exclusivo modo de cooperação para 2 jogadores via rede sem fio (Bluetooth*) você só joga no N-Gage.

Para maiores informações sobre como adquirir seu N-Gage
e os jogos acesse já www.n-gage.com/br

*Para utilizar esta função é necessário que o dispositivo com o qual se deseja estabelecer uma conexão seja compatível.

© 2003 Gameloft. todos direitos reservados. Gameloft e o logo Gameloft são marcas registradas da Gameloft S.A. Sob licensa de Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher são marcas registradas de Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou outros paises.

Brasil. Também serviu para que os gamers do nosso país vejam o que estão perdendo comprando jogos piratas.

Luiz Eduardo Freitas
Rio de Janeiro/RJ

Isso foi muito legal de ver! Pessoas de vários lugares do Brasil compareceram à feira e teve gente que chegou de madrugada só para ser "o primeirão" a entrar no pavilhão. Vocês fizeram do evento um sucesso e garantiram a edição do ano que vem. Parabéns!

NÃO GOSTEI PORQUE NÃO FUI...

É com muita tristeza e indignação que vou expressar o que eu acho: faltou planejamento na EGS. O local onde ele foi realizado é horrível, de acesso extremamente difícil.
Todos sabem que a região com maior poder aquisitivo é a zona sul. Não tenho nada contra os menos afortunados, mas comprar um videogame não é barato e os jogos também não são. E o público alvo da EGS são as pessoas que compram jogos originais e não são a favor da pirataria.
Outro fato que me chamou a atenção é a data. Como a organização pôde fazer o evento em novembro? Essa é época de provas, assim muitos gamers brasileiros não puderam ir. Não fui a EGS pelas razões citadas acima. Espero que o próximo evento seja feito com mais competência, em um lugar de fácil acesso e com uma data melhor.

Erik Orikasa
São Paulo/SP

**Aí é que você se engana: o alvo da EGS é todo mundo que gosta de videogame no Brasil. Pode ter certeza que muita gente que foi ao Expo Center Norte e utiliza pirataria, saiu do evento enxergando o mercado com outros olhos. Claro que não existem milagres, mas todos, sem exceção, sonham com uma indústria mais desenvolvida,tanto para a zona norte quanto para a zona sul. Os videogames foram feitos para todos. E quem está nessa briga quer ver cada vez mais pessoas jogando.
Quanto a data, não posso dizer nada. Foi uma pena que você não pôde ir. Pelo menos, espero que tenha se dado bem nas provas.**

HOMEM A DAR COM O PAU

Nossa! Não posso deixar de expressar a surpresa que tive ao ver a capa da EGM Brasil 33! É simplesmente a mais linda (em minha opinião) da história da revista!
Snake (Big Boss) está mais bonito do que nunca! Bem, mas não é exclusivamente o fato da capa que me chama a atenção. Acontece que, há alguns dias, tenho me deparado com diversas fotos de Snake sem camisa em MGS3, e isso é algo um pouco incomum nos games. Estou acostumada com a idéia de somente mulheres serem retratadas quase nuas em jogos de qualidade, o que não é muito agradável ao público feminino. Lembram-se da capa da EGM Brasil 31?
Parece-me necessário que esse legado machista desapareça, mesmo que aos poucos, dos games. Sei que nós, mulheres, somos a minoria, mas talvez uma sutil mudança no conteúdo dos games torne-os mais atrativos para ambos os sexos, aumentando o número de jogadoras. Citei acima um exemplo de como um jogo pode ser realmente bom, e ao mesmo tempo, agradar as mulheres!
Já que falo de MGS, o nome da geneticista é Naomi Hunter, não Campbell, como publicado na página 50...

Daniela F. Daniel
via email

Apesar de tratar de um assunto "cabeludo" que a machaiada da redação não aprecia muito, a sua carta estava tão legal que deu até pena de cortar um grande pedaço. E você tem razão viu! Tá na hora desses homens bronzeados mostrarem o seu valor! Hummm.... mas será que já não mostram há bem mais tempo? Há muito mais personagens masculinos do que femininos nos games, e só a partir da Chun Li é que começamos a ver mulheres que realmente importavam e que viravam a cabeça dos marmanjos nos games. Mas no que depender da EGM Brasil, o possível será feito para que mais mulheres passem a jogar games. Afinal, cheiro de cueca suada é um porre! Ah, e obrigado por nos corrigir da mancada que demos com a top model que acabou indo parar no covil do Cobra.

FALA AÍ, AMIGÃO!

Sou Paulo Ítalo, autor da idéia "Amigos Incríveis" aprovada na primeira fase do concurso Jogos BR. Gostaria de sugerir que a revista fizesse uma reportagem especial sobre as 36 idéias aprovadas. Tendo em vista a popularidade da EGM Brasil, tal reportagem seria uma grande ajuda para a captação de recursos através de patrocínio e isso aumentaria as chances dos jogos serem produzidos.

Paulo Ítalo
Fortaleza/CE

A lista com os nomes e as idéias dos 36 escolhidos pode ser encontrada na página 30 desta edição. Pretendemos fazer mais matérias a respeito do concurso, mas apenas quando começar a segunda fase.

Lá e cá

Onde foi parar o RPG *Suikoden 4*?

Evandro Fernandes Gal de Castro
Juiz de Fora/MG

Suikoden 4 vai ser lançado agora neste final de ano no Japão e já teve o lançamento confirmado para os States. Infelizmente não há nenhuma previsão, mas se seguir a mesma tradição dos games anteriores, até a E3 teremos notícias.

GTA: San Andreas vai sair para PC?

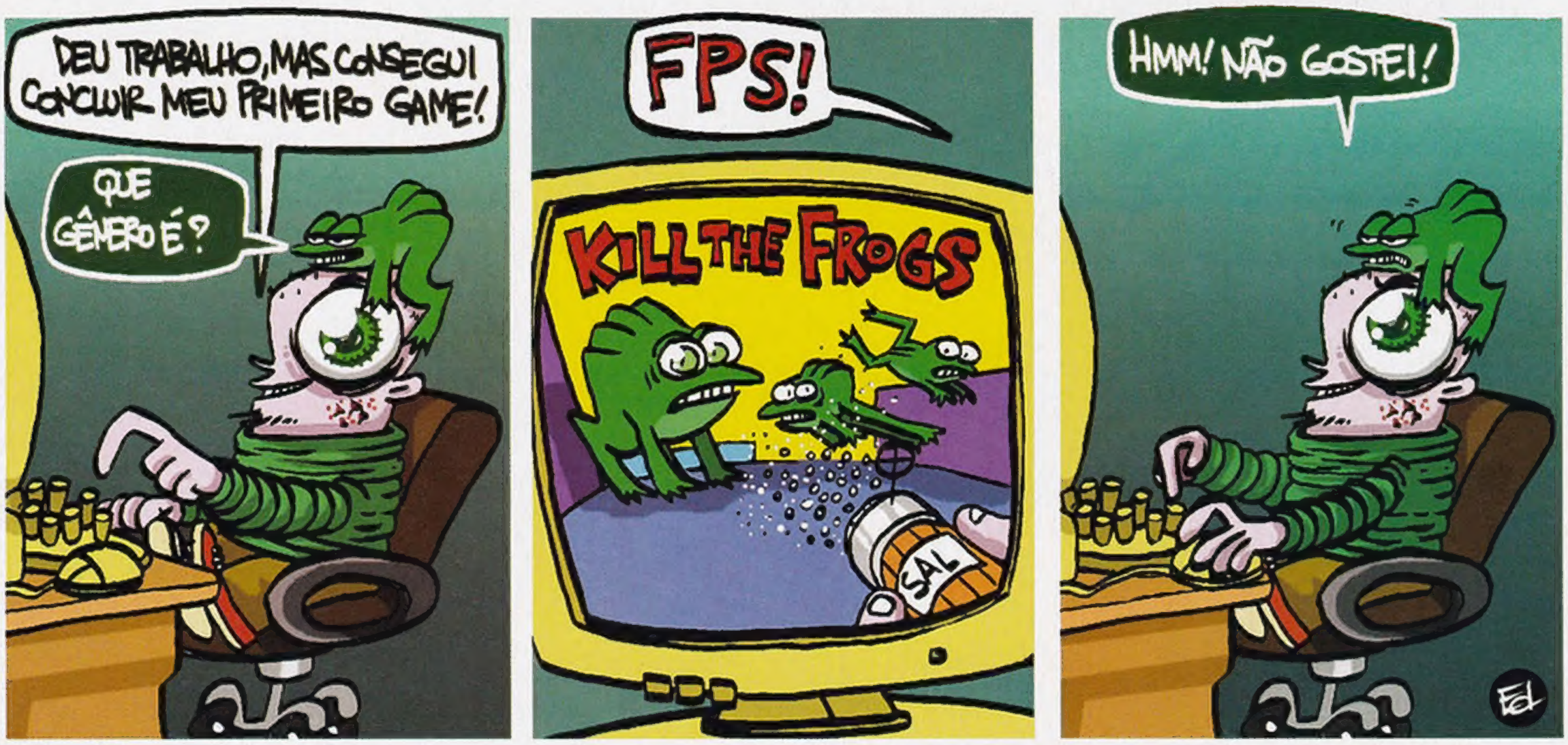
Rafael Vinícius Vieira
Via e-mail

Vai sim. Em 2005, mas ainda não se sabe a data certa.

Como faço para completar minha coleção de EGMs?

Vinicius Souza Maciel
Via e-mail

Entre em contato direto com as doces e gentis garotas do Atendimento ao Leitor, pelo telefone (11) 3346-6191 ou pelo fax (11) 3346-6078. Elas podem atender a todos os seus desejos.



SAPPHIRE Graphics

Cutting Edge Technology

Sapphire é o maior parceiro da ATI. Oferecemos a mais completa linha de placas de vídeo com modelos PCI, AGP e PCI Express.

PCI EXPRESS™

Compre produtos Sapphire de maneira muito simples. Chame hoje o distribuidor autorizado em seu país.

GRAPHICS BY ATI

AIR

INTCOMEX

SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

O PODER DA EGS

Em sua primeira edição, o evento se consolida como a principal festa de games brasileira

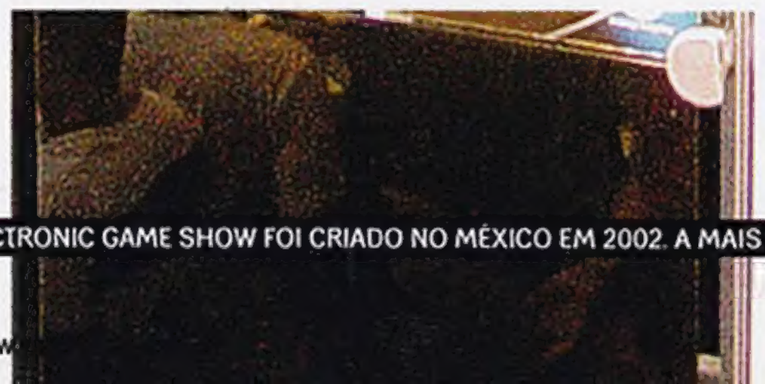
Por Pablo Miyazawa

Com reportagem de Eduardo Trivella e Odair Braz Junior. Fotos de Marcelo Barbão e Renato Siqueira

Nenhum evento de games dos EUA bate a Electronic Entertainment Expo em expectativa de público. No Japão, milhares de pessoas esperam ansiosamente pelo Tóquio Game Show. Na Europa, a bola da vez é a Games Convention da Alemanha. E o Brasil? Como fica?

Como você bem sabe, nós sempre ficamos do lado de fora dessas festas dos games. Pelo menos, era isso que se dizia até novembro deste ano. A chegada da Electronic Game Show mudou a maneira com que os eventos especializados são vistos e realizados no país. Em quatro dias, mais de vinte mil pessoas se juntaram em São Paulo para a realização de um sonho para muitos impossível: um evento de games "de verdade", com infra-estrutura, a participação das principais empresas e muitos games para serem experimentados. No fim das contas, a EGS superou todas as expectativas de quem sonhava com um acontecimento de porte no país.

A primeira edição da feira abriu suas portas na quinta-feira, 18 de novembro, somente para profissionais da área e jornalistas. Apesar dos estandes montados e dos games já rolando, ainda não havia aquele clima de festa. Só no dia seguinte, o primeiro aberto ao público, que a EGS tomou cara para valer. O público foi até considerável para uma sexta-feira, visto que muita gente precisou arrumar desculpa para faltar no trabalho ou na escola. A participação do público foi boa e mostrou que a coisa iria esquentar no fim de semana. ➤



>> O EVENTO ELECTRONIC GAME SHOW FOI CRIADO NO MÉXICO EM 2002. A MAIS RECENTE EDIÇÃO OCORREU NA CIDADE DO MÉXICO, DURANTE O MÊS DE OUTUBRO.

Onde está Wally? Os visitantes lotaram o pavilhão azul do Expo Center Norte durante os três dias de EGS abertos ao público

NO BRASIL, O EGS ROLOU DE 18 A 21 DE NOVEMBRO, EM SÃO PAULO. A ORGANIZAÇÃO ESTIMA QUE MAIS DE 22 MIL PESSOAS VISITARAM O EVENTO DURANTE OS QUATRO DIAS...

■ O ministro da cultura Gilberto Gil marca presença na EGS (esquerda). Acima, a mesa composta por personalidades de várias áreas ligadas aos games pega fogo na discussão sobre nosso mercado

➤ Discutindo os games

O start oficial na EGS foi dado no dia 19, com um debate entre diversos representantes do governo e de empresas ligadas à indústria nacional de games. Na mesa do bate-papo estavam presentes Bertrand Caudron (Diretor da Electronic Arts no Brasil), José Antonio Scodiero (Diretor da AMD), Milton Beck (Diretor de Home Entertainment da Microsoft), Alexandre Cabral (Analista de Projetos da Finep), Jeferson Valadares (Presidente da ABRAGAMES), André Forastieri (Diretor da Conrad Editora), Cláudio Prado (Coordenador de Políticas Digitais do Ministério da Cultura) e Orlando Senna (Secretário do Audiovisual do Ministério da Cultura). A conversa esquentou quando os representantes das publishers questionaram os impostos relacionados aos jogos eletrônicos e cobraram ações do governo contra a pirataria. "Os impostos aumentam e os preços sobem. Conseqüentemente, a pirataria aumenta junto", definiu Scodiero. O governo, por sua vez, exaltou os valores do software livre e reconheceu que é preciso rever a questão dos direitos autorais. "Temos que encontrar um novo modelo de gestão. Uma questão atual não pode ser analisada com ferramentas do século XIX", disse Claudio Prado. Milton Beck, da Microsoft, criticou duramente os altos impostos sobre produtos eletrônicos no país: "a taxação do videogame é mais alta que a de qualquer outro aparelho eletrônico. O problema está vinculado à pirataria. É preciso ter um terreno favorável, mas ainda não é o caso no Brasil". Bertrand Caudron, da EA, foi mais incisivo: "O custo médio de um game para PS2 ou Xbox vai de US$ 1 a 15 milhões. Duvido que as empresas invistam todo esse dinheiro para as pessoas jogarem de graça". A entrada do ministro da cultura Gilberto Gil amenizou o tom do debate, mas não trouxe muita luz à discussão. Fazendo o discurso de abertura da EGS, Gil ressaltou a importância do evento para a indústria nacional: "A realização dessa pioneira feira é fundamental para o interesse do desenvolvimento do mercado de jogos no Brasil. Temos potencial que não é totalmente aproveitado e precisa sê-lo".

O ministro também falou sobre as políticas de incentivo do governo ao universo digital e anunciou que em 2005 o concurso Jogos BR terá continuidade (leia mais na página 30).

Fim de semana de festa

E se na sexta o dia foi morno, no sábado as coisas esquentaram. Todos os estandes lotaram rapidamente, com todo mundo testando as atrações que as empresas disponibilizavam. Domingo a empolgação foi a mesma, com muita gente espalhada pelos corredores do pavilhão do Expo Center Norte. Era difícil fazer qualquer coisa sem pegar fila.
E motivos para esperar não faltaram. A Nintendo causou furor com seu estande cheio de mulheres bonitas, *Donkey Konga* no telão e lançamentos. Mas o que chamou mais atenção ali foi a exibição do Nintendo DS, que seria lançado oficialmente somente alguns dias depois. No estande da Electronic Arts, versões de *Prince of Persia: Warrior Within* e *The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth* podiam ser experimentadas no PC, enquanto o estande da Atari/Moving trazia os novíssimos *Pirates!* e *Shadow Ops*. O carro-chefe do espaço reservado à Microsoft era *Zoo Tycoon 2*, e não o Xbox como muita gente esperava. Pelo menos, o console (e *Halo 2*) podia ser jogado em uma das áreas de campeonato localizadas ao redor dos estandes.
A Sony, como esperado, não deu as caras – o que não

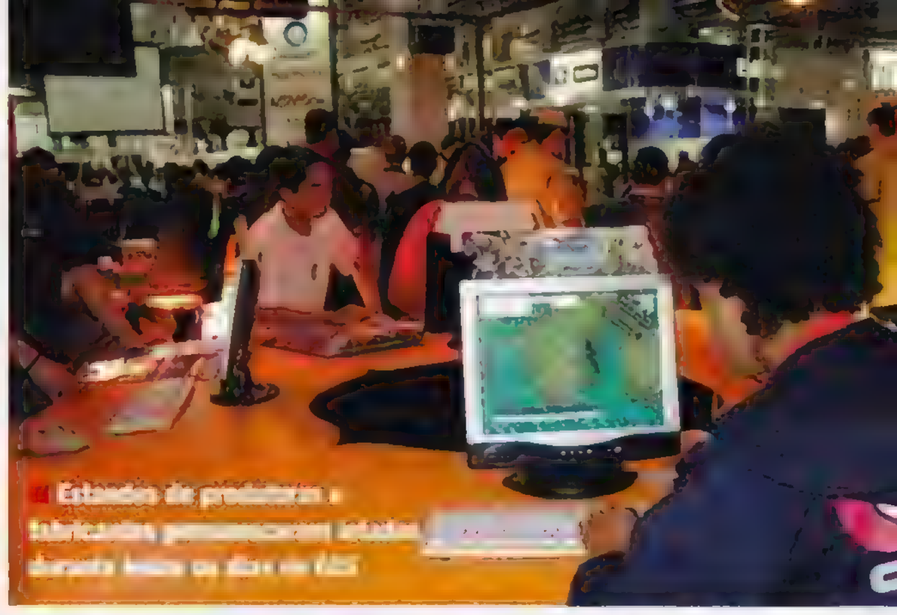
■ Leonardo (esquerda) e Eros: os primeiros do primeiro dia de EGS

OS PRIMEIROS A CHEGAR

Pro volta das 5 horas da manhã de sexta-feira, o comerciante Eros Wagner dos Reis, 25 anos, já rondava a entrada do Expo Center Norte. Após passar mais de cinco horas dentro de um ônibus percorrendo o trajeto Itapeva (divisa do estado com o Paraná)-São Paulo, ele teve o privilégio de ser o primeiro visitante a entrar na EGS 2004. "É bem mais do que eu esperava", dizia, empolgado. Na seqüência entrou Leonardo Ramos Branco, 18 anos, que veio sozinho de Petrópolis exclusivamente para a festa. "Minha mãe ficou preocupada, mas eu tinha que fazer parte da primeira feira de games brasileira", confessou.

■ Não se engane: esta não é a fila do INPS. São apenas os apressadinhos que queriam ser os primeiros a entrar na EGS

➤➤ A PRIMEIRA VERSÃO BRASILEIRA DA EGS CONTOU COM MAIS DE QUARENTA EXPOSITORES. ALGUNS DELES SÃO: NINTENDO, MICROSOFT, ELECTRONIC ARTS, ATARI, ABRAGAMES,



impediu muita gente de questionar a ausência da gigante japonesa no evento. Talvez no ano que vem? Espaços reservados a fabricantes, como a ATI (placas de vídeo), e revendedores, como a NC Games e Uz Games, também chamavam a atenção e apresentavam novos games. O telão no qual era exibido *Half-Life 2* impressionava e foi, indiscutivelmente, uma das imagens (virtuais) mais belas da EGS.

A Level Up Games exibia o seu requisitado *Ragnarök Online*, enquanto o Arena iG apostava em seu webgame *O Império de Épona* e na presença de ciberatletas, como o clã mibr. As produtoras nacionais não ficaram de fora. A Hoplom, criadora de *TaikoDom*, tinha um espaço exclusivo onde mostrava a mais nova versão de seu game online espacial. Um outro estande destinado à Abragames reunia empresas de peso como Jynx e DevWorks e parceiros como a PUC-Rio, uma das poucas faculdades brasileiras que promovem um curso de criação de games. A área reservada à Diverbrás caprichava nos arcades, enquanto os diversos torneios de *Pokémon, Counter-Strike, NFSU 2* e jogos para GameCube mantinham a animação em alta durante todos os dias de show. A dificuldade não era arrumar o que fazer, mas conseguir tempo hábil para fazer tudo antes das portas se fecharem.

Ao final de quatro dias de jogatina e diversão, a sensação geral era a de que aquele era um momento crucial para o mercado de games brasileiro. Apesar de o público ter ficado um pouco abaixo do esperado (passaram pelo Expo Center Norte 22 mil visitantes das 30 mil pessoas previstas) e algumas falhas na organização (veja na próxima página), dá para ter certeza que o Brasil encontrou a feira de games que precisava. E a próxima edição já está marcada: segundo Reinaldo Normand, organizador da EGS no Brasil, a versão 2005 já está mais do que confirmada para o segundo semestre, com muitos expositores e surpresas. Nós aqui da EGM Brasil não temos dúvidas: daqui para frente, tudo será diferente. ➤

A VOZ DO PÚBLICO

O visitante deu as cartas na EGS

A maior diferença entre a EGS e a E3 não é o tamanho dos estandes, mas a participação do público. Ao contrário da EGS, a feira americana é exclusiva para jornalistas e profissionais da área. Por ser aberto aos consumidores, o evento brasileiro era pura animação e barulheira. Mas os estandes também não deixaram a desejar: imponentes e caprichados, eles contribuíram para dar um tom profissional à EGS. No estande da Conrad Editora, a movimentação foi constante durante todos os dias. Distribuição de brindes e autógrafos, palestras e entrevistas faziam o espaço ficar movimentado da manhã até a noite. Os principais momentos foram os bate-papos com os editores da EGM Brasil, SuperDicas PlayStation, Nintendo World e EGM PC, nos quais os leitores puderam disparar suas dúvidas e conhecer de perto os caras que fazem suas revistas favoritas; e o quiz, que fez uma multidão se estapear por brindes até o fechamento das portas, às 20h de domingo. Debates entre nintendistas, sonystas e fãs de Xbox também fizeram barulho, assim como um bate-papo com o guitarrista Nino, da banda de "game metal" Mega Driver. Outros pontos altos foram os campeonatos, nos quais os vencedores desafiavam os editores da Conrad para ganhar prêmios como GBAs e Eye Toys. Na maioria das partidas, deu a lógica: os leitores ganharam.

Todos integrantes da equipe de games da Conrad conversam alegremente com os leitores. Todos, menos o dorminhoco do fundo

JYNX, DEVWORKS, PUC-RIO, DIVERBRÁS, NOKIA, IG, ATI, LEVEL UP GAMES, NC GAMES, UZ GAMES E, CLARO, CONRAD EDITORA. A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR: CADÊ A SONY? ➤

GIRLS, GIRLS, GIRLS!

E elas não poderiam faltar: loiras, morenas, ruivas, orientais, simpáticas, sorridentes, as garotas eram presença constante nos estandes. A Nintendo foi indiscutivelmente a número 1 neste quesito na preferência do público: não se sabia se os marmanjos se espremiam na fila para jogar as novidades ou para apreciar a mulherada. Os estandes da ATI, Microsoft, Arena iG e Atari também não ficavam atrás em movimentação feminina. Essas aqui são as nossas favoritas.

Lindas, maravilhosas e com pouca roupa. E ainda jogam games! Alguém aí quer casar?

Nem tudo foi perfeito...

Depois de ler tudo de bom que escrevemos, você deve estar se perguntando o que diabos existe para falar mal da feira. Mas existem pontos negativos, e estaríamos prestando um desserviço se não apontássemos esses erros.

Vamos começar pela maior reclamação: os altos preços. Todos os presentes defendem a idéia de que, para os games oficiais vencerem a pirataria no Brasil, é preciso que os preços se fixem num patamar mais baixo – ninguém quer mais continuar pagando R$ 200 por um lançamento. E se ninguém quer gastar essa grana toda num game, o que dizer de um ingresso para a EGS que custa R$ 20? Isso sem falar nos preços do estacionamento (R$ 14 por dia!) e da alimentação. É preciso lembrar que a situação financeira do gamer brasileiro é bem diferente da situação do gamer americano, europeu ou japonês.

Houve também uma surpresa no domingo, só que negativa: de repente, as luzes se apagaram, todos os estandes ficaram na mais completa escuridão e quem estava jogando teve seu jogo interrompido. Conversamos com os organizadores logo após o ocorrido, mas a causa não foi esclarecida. O triste é que chegamos até a ouvir "isso só acontece no Brasil. Aposto que a E3 nunca teve apagão" de alguns vistantes. Triste, porém verdadeiro.

Para finalizar, algo que ninguém testemunhou. No último dia, na hora do almoço, um de nossos editores foi abordado por um dos seguranças que se ofereceu para servir sua refeição. Ele aceitou mas logo em seguida voltou atrás, seguindo o tal segurança enquanto ele pedia o lanche à garçonete. Ao fazer a entrega, o sujeito pediu R$ 1 pelo "serviço prestado". Infelizmente, encontramos gente safada em todo lugar querendo arrancar dinheiro de maneira desonesta. Sabemos como é difícil evitar esses comportamentos, mas talvez um treinamento seja suficiente para que isso não aconteça mais.

Nossa outra sugestão é a implementação de mais facilidades para portadores de deficiência física nos estandes, já que pessoas em cadeiras de rodas também circulavam pelos corredores diariamente. E convenhamos, se o Brasil quer ter um evento para fazer frente aos internacionais, esse é um aspecto que merece atenção. Fora isso, acreditamos que todos presentes só têm elogios a fazer. E já estamos contando os dias para a edição de 2005!

OS ORGANIZADORES DA EGS 2004 GARANTEM: A EDIÇÃO 2005 ESTÁ GARANTIDA PARA O SEGUNDO SEMESTRE. O LOCAL DEVE SER O MESMO – O PAVILHÃO EXPO CENTER NORTE...

- TONELADAS DE DICAS
- MILHARES DE ANÁLISES E PRÉ-ESTRÉIAS
- CENTENAS DE NOTÍCIAS
- DEZENAS DE GAMES ONLINE
- DÚZIAS DE OPONENTES
- VÁRIOS SERVIDORES DEDICADOS
- UM PORTAL

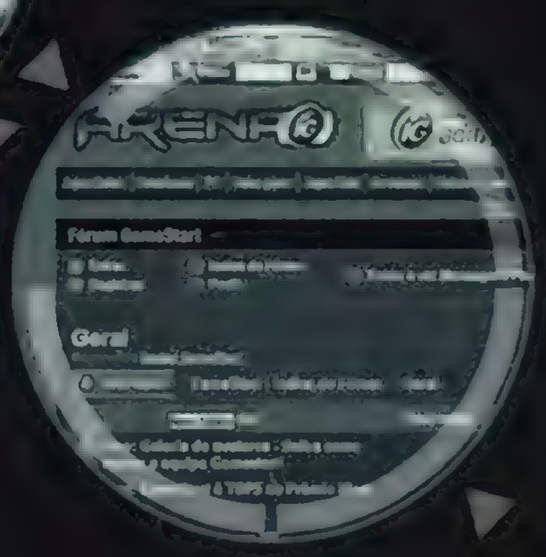
ARENA iG

RAGNAROK ONLINE

JOGOS ONLINE

SERVIDORES DE DOOM3

IMPÉRIO DE ÉPONA



FORUM DE DISCUSSÃO

A nova revolução dos games na Internet já começou.
Acesse já arenaig.com.br e faça parte dela.

E SE...?

A EGM Brasil brinca com o tempo e o espaço para reescrever a história dos games...

Se aprendemos algo durante esse tempo mexendo com games, é que a realidade gosta que brinquem com ela. E nós estamos prestes a levá-la a um parque de diversões. Usando os poderes de analistas do mercado e de grandes criadores de games, alteramos as leis do universo para descobrir como seria a vida se as seguintes situações fossem a realidade. Confira:

Ilustrações: Eneone

E SE A NINTENDO SE UNISSE À MICROSOFT PARA ACABAR COM A SONY?

A realidade: neste canto, temos a Nintendo, um pilar da indústria que vendeu quase dois bilhões de jogos no mundo todo desde 1983, isso sem falar nos mais de 172 milhões de portáteis Game Boy. E no outro canto temos a Microsoft – produtora tradicional de PCs – que entrou na guerra em 2001 com o lançamento do Xbox. Desde então, as empresas disputam o segundo lugar, atrás da Sony, cujo PS2 vence tudo. Alguém aí pensou em "trabalho em equipe"?

A realidade alternativa: "Microsoft e Nintendo contra Sony seria um duelo de titãs", diz Schelley Olhava, gerente de programas da IDC, empresa de pesquisa do setor dos games. Só há um problema: "Por mais animador que pareça, é muito provável que a parceria não desse certo", diz. Apesar da montanha de capital, dos recursos tecnológicos e da sinergia criativa que uma aliança como essa produziria, Olhava explica que o choque de cultura corporativa das duas envolvidas terminaria com a lua de mel rapidinho. Nenhuma das empresas parece capaz de desenvolver um produto que agradasse às duas. É só olhar para a insistência da Microsoft em fazer um sistema que tenha capacidades online embutidas, bem o contrário da abordagem da Nintendo, que não dá a mínima para isso. Também precisariam chegar a um acordo quanto à divisão de mercado dos dois lados do mundo. "Se a Nintendo cuidasse do hardware no mercado japonês e a Microsoft fosse responsável pelos EUA, e as duas produzissem jogos sob seus próprios selos, de fato poderiam se dar bem", diz Steven Kent, autor de *The Ultimate History of Video Games*. "Isso também abriria a possibilidade de o mercado de portáteis da Nintendo incorporar alguns títulos da Microsoft." Mas a maior questão é a identificação de marca – reconciliar a imagem familiar da Nintendo com a abordagem mais pesada do público alvo do Xbox seria uma tarefa ingrata. Mas se fosse possível ultrapassar esta barreira... o bicho iria pegar. "Uma plataforma da Microsoft com o respaldo da Nintendo provavelmente capturaria dois tipos de público", diz Kent. "O produto seria tanto simpático quanto chique – considerando que ele tivesse a campanha de marketing apropriada." Nesta realidade alternativa, os executivos da Sony suam frio.

E SE O NEGÓCIO DOS GAMES NÃO TIVESSE ENTRADO EM COLAPSO NO INÍCIO DOS ANOS 80?

A realidade: muitos consoles brigando pelos consumidores, computadores pessoais abocanhando parte do mercado e uma enxurrada de títulos que foi direto para a gôndola dos descontos (lembra do *E.T.* para Atari 2600?) fizeram com que as pessoas parassem de comprar games, praticamente do dia para a noite, em 1984. A moda dos videogames morreu e só ressuscitaria dois anos depois, em 1986, quando a Nintendo colocou nas lojas o Nintendo Entertainment System.

A realidade alternativa: dê adeus para suas queridas memórias de infância embaladas pela Nintendo. Se a Atari tivesse sobrevivido a essa primeira "mudança de plataforma", a empresa teria lançado o modelo 7800 na data marcada, "o que provavelmente teria feito sucesso graças a sua compatibilidade com títulos antigos", diz Leonard Herman, autor de *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*. Também pela mesma época, a Nintendo ofereceu à Atari os direitos de distribuição do Nintendo Entertainment System nos EUA. "Se o mercado não tivesse quebrado, o acordo teria se concretizado", diz Herman. "Mas a Atari teria arquivado o NES para privilegiar seu próprio console, o 7800." Felizmente para a Nintendo, seu acordo com a Atari permitia que ela comercializasse seu sistema – chamado Famicom no Japão – em seu país de origem. O Famicom teria seguido seu trajeto histórico, fazendo muito sucesso no Japão e atraindo a rivalidade do Master System, da Sega. "A Sega então comercializaria o Master System no mundo todo para competir com o 7800", prossegue Herman. "Outras empresas, como a Activision, produziriam títulos para ambos os sistemas." Então, em vez do GameCube de hoje, teríamos o Atari 96000 – com seu painelzinho de madeira falsa, é lógico.

E SE O PLAYSTATION NUNCA TIVESSE EXISTIDO?

A realidade: lançado no dia 9 de setembro de 1995, o PlayStation original transformou-se rapidamente no console mais vendido dos EUA. A popularização dos CDs no lugar dos cartuchos e a promoção de temas adultos em vez de conteúdo voltado às crianças fizeram com que o equipamento praticamente monopolizasse o mercado dos videogames. Até hoje, foram vendidos mais de cem milhões de PlayStations no mundo todo, sendo que o PlayStation 2 está a caminho de bater esta cifra.

A realidade alternativa: "É quase impossível imaginar um mundo sem ele hoje", diz Richard Ow, analista sênior do NPD Group, que acompanha o desenvolvimento do setor. "O PlayStation é uma das principais razões pelas quais a indústria dos games é hoje um negócio de US$10 bilhões." Ele sugere que, se o aparelho não tivesse sido lançado, a guerra dos 16 bits entre o Super NES da Nintendo e o Sega Genesis teriam se estendido até o ciclo seguinte de hardware. Sistemas como o 3DO, o Jaguar e o Neo*Geo poderiam ter durado até o final da década de 1990. Além disso, é quase certo que o maior rival do GameCube na luta pelo seu dinheiro seria um Dreamcast de segunda geração. Outro fato divertido: talvez o Xbox nem existisse se a unidade inovadora da Sony não tivesse conquistado a massa de jogadores de videogame e chamasse a atenção da Microsoft. "A disputa do setor seria até hoje entre dois competidores", diz Ow.

■ **Dreamcast 2 versus GameCube: a briga do século... será?**

E SE O XBOX NÃO TIVESSE HALO?

A realidade: Sem dúvida, *Halo* foi o melhor título de lançamento para Xbox em 2001. Mas se os números recentes servem de indicação – *Halo* vendeu surpreendentes 90 mil cópias só no mês de agosto – também se pode argumentar que o título avassalador da Bungie continua sendo o melhor jogo do sistema (tirando *Halo 2*). Desde o lançamento, o game é visto como aquilo que faz toda a diferença para o Xbox: um jogo exclusivo de sucesso que posicionou a máquina como um console bacana e inovador.

A realidade alternativa: "Sem *Halo*, o Xbox teria seguido o mesmo caminho do Dreamcast ou do Saturn", diz Cliff Bleszinski, da Epic Games. Mas ele está certo: se tirássemos *Halo* da conta, os softwares de lançamento do Xbox realmente não eram tão impressionantes. O segundo título exclusivo que mais vende é *Project Gotham Racing*, que dificilmente daria impulso a um sistema. Outra realidade digna de pesadelo? O serviço online Xbox Live não receberia o enorme impulso que *Halo 2* está trazendo à máquina hoje. Mas veja pelo lado positivo, Microsoft: pelo menos a Nintendo não tinha *Halo*, o que poderia ter sido suficiente para ajudar o GameCube a ultrapassar o Xbox nas vendas. O sucesso de *Halo* prova que um jogo de lançamento matador às vezes é a única coisa de que um console precisa para fazer sucesso.

E se Shigeru Miyamoto tivesse se tornado corretor de imóveis em vez de designer de games?

Fernando Ferrufino, corretor de imóveis, acha que Miyamoto poderia ter vingado na profissão. "Seu conhecimento sobre castelos teria caído bem com a clientela abastada", diz. "E as ligações que ele tem com empresas do setor da construção seriam benéficas, principalmente sua experiência com macacos que jogam barris. É preciso saber lidar com pedreiros grandalhões."

E se coisas de criança como *Pokémon* não parassem de fazer sucesso enquanto séries como *GTA* entrassem pelo cano?

Se títulos infantis tivessem enterrado o GTA, games continuariam sendo coisa de criança, segundo Richard Ow. "*GTA* exerceu um impacto inédito sobre o público com mais de 18", diz. O resultado? Um em cada três jogos é comprado por um adulto. Assim mesmo, mais vale uma dúzia de *Banjo-Kazooies* na mão do que um *BMX XXX* voando...

E se a Lara Croft tivesse sido Larry Croft?

De acordo com o criador de Croft, Toby Gard, o jogo original iria se chamar *Tomb Raiders*, e os jogadores poderiam escolher uma mulher (Lara) ou um homem (Fletcher). "Eu me afeiçoei a Lara, então Fletcher foi limado", lembra Gard, que atualmente está trabalhando no próximo *Tomb Raider*. "Acho que o jogo teria feito sucesso – mas não há dúvidas de que Lara foi a responsável por atrair um público maior."

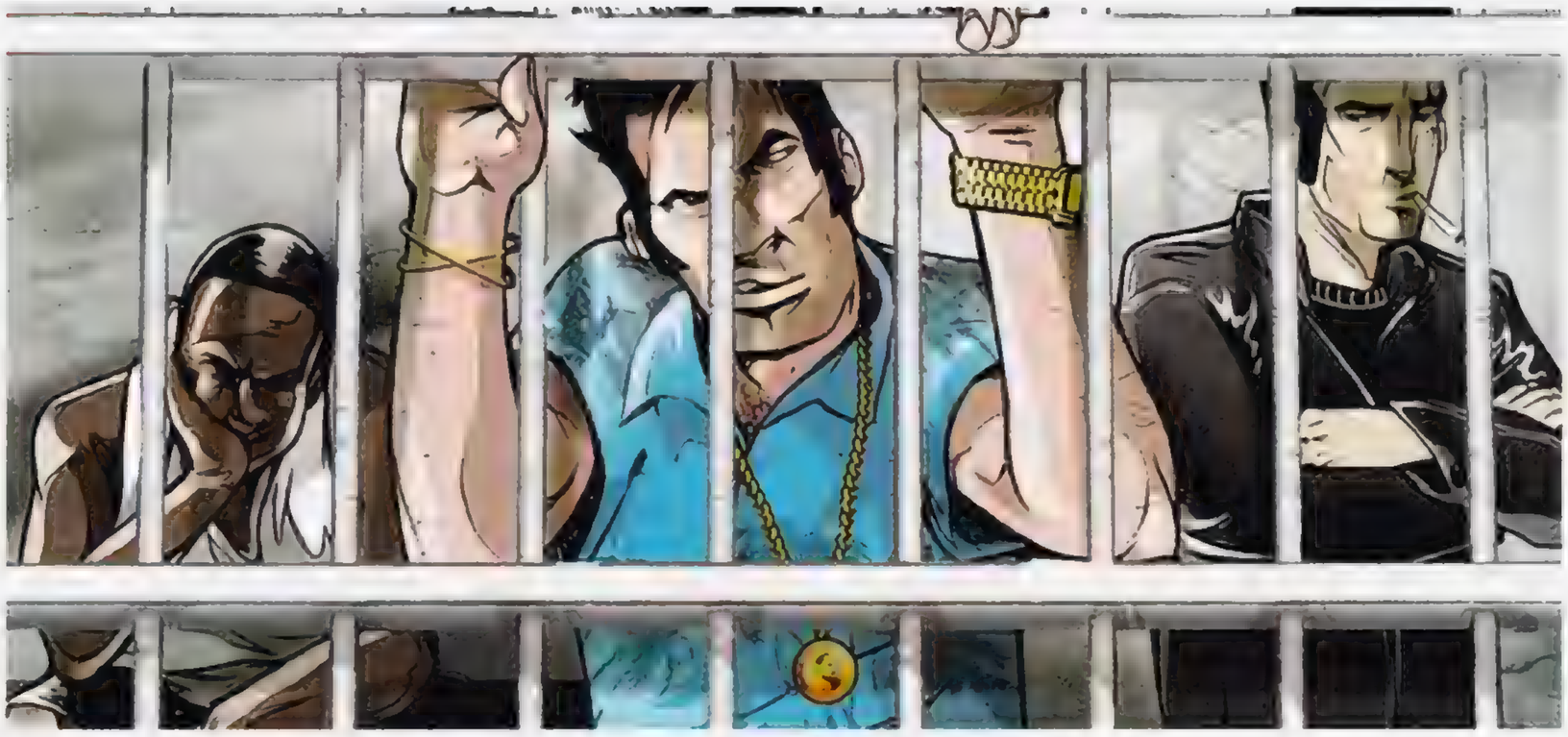
QUISER ALGO NA FAIXA, A UBISOFT ESTÁ OFERECENDO UM MAPA MULTIPLAYER INÉDITO DE *RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW* ATRAVÉS DO SERVIÇO ONLINE DA MICROSOFT...

■ Combinação perfeita: o Nintendo PlayStation

E SE A NINTENDO TIVESSE SE UNIDO À SONY PARA DESENVOLVER O PLAYSTATION?

A realidade: por mais inconcebível que possa parecer, houve um período que poderia ter possibilitado a inclusão de Mario e Crash no mesmo jogo (*Super Smash Crash Melee*, talvez?). Em 1988, Nintendo e Sony assinaram um acordo para que a Sony criasse um drive de CD-ROM para o Super NES, com o codinome de "PlayStation". Após três anos de trabalho, o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, rompeu a combinação em 1991. Por quê? Sabe-se que Yamauchi não suportava a idéia de ajudar a Sony a entrar no negócio dos games.

A realidade alternativa: se o acordo tivesse sido concretizado, o Super NES PlayStation CD-ROM Drive teria competido contra o acessório de CD da Sega para o Genesis: o Sega CD. Depois disso, é possível que ambas tivessem colaborado em um sistema de 32 bits. Imagine só: o mestre de hardware da Sony, Ken Kutaragi, poderia ter se concentrado nos consoles enquanto Shigeru Miyamoto criaria softwares exclusivos. "A Nintendo deveria ter mantido o acordo com a Sony e se concentrado na produção de ótimos softwares", diz um designer que trabalha com a Sony e a Nintendo. Esta realidade alternativa poderia ter sido a mais benéfica – principalmente para a Nintendo.



E SE OS PRODUTORES DE TÍTULOS ADULTOS TIVESSEM PERDIDO OS PROCESSOS CONTRA JOGOS VIOLENTOS?

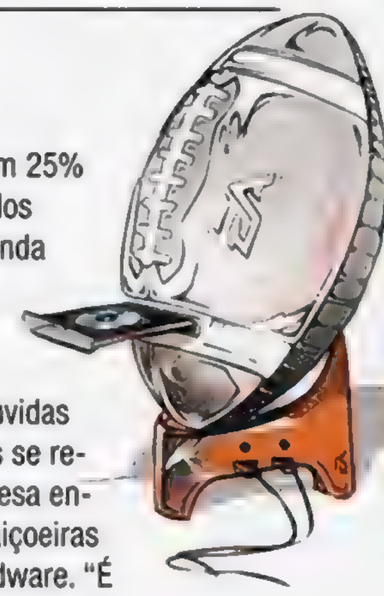
A realidade: a Rockstar, junto com sua empresa parente, a Take-Two, e a Sony Computer Entertainment, foram indiciadas em um processo de US$ 246 milhões depois de dois garotos do Tennessee terem matado uma mulher e ferir outra, alegando terem sido inspirados por *GTA III*. Ao mesmo tempo, games como *Doom* foram mencionados em outros processos.

A realidade alternativa: "Não é uma questão de 'se', mas sim de 'quando'", prevê Jack Thompson, advogado que representa as vítimas do Tennessee. "Lembrem-se de que os primeiros processos contra empresas de cigarros não renderam nada, mas só é necessário vencer um caso para que as comportas se abram." Thompson diz que tal veredicto contra a Rockstar poderia levar a empresa à falência. "E daí vão dizer que deveriam ter ouvido Jack Thompson", completa. A Rockstar não quis fazer comentários, mas Hal Halpin, presidente da Associação dos Comerciantes de Entretenimento Interativo dos EUA, defendeu a produtora em um cenário em que todo mundo sai perdendo. "Um processo de sucesso contra produtoras, estúdios ou artistas seria como um balde de água fria no setor", diz. "As ramificações seriam abrangentes e colocariam em risco o cinema, depois a música e todas as formas de expressão criativa. Os efeitos seriam sentidos da bolsa de valores ao varejo." Halpin diz que os games, assim como outros meios de entretenimento, estão protegidos pela liberdade de expressão.

E SE A EA PRODUZISSE UM CONSOLE?

A realidade: em 1991, Trip Hawkins, fundador da Electronic Arts, saiu da empresa para criar o console 3DO, que funcionava com CDs. Supostamente, Hawkins queria que a EA lançasse o sistema, mas o executivo-chefe da empresa, Larry Probst, e a diretoria discordaram. O console de 32 bits 3DO foi lançado no final de 1993, mas revelou-se um fiasco comercial.

A realidade alternativa: "Como lançar um console é extraordinariamente caro e geralmente leva de oito a dez anos para chegar no ponto certo, a EA provavelmente não teria conseguido", especula Jeff Brown, diretor de comunicações corporativas da empresa. "Quando a EA teve a oportunidade de tentar, não tinha recursos nem credibilidade na bolsa de valores. Agora que tem recursos e credibilidade, funciona sob o modelo da diversidade de plataformas". Se a EA tivesse lançado um console, diz Brown, "hoje não existiria EA". Então, sem dúvida a empresa fez a escolha certa ao se ater aos softwares. Atualmente, a EA tem 25% do mercado global dos videogames, com renda anual de US$ 3,2 bilhões e mais de US$ 2 bilhões de reserva. E não há dúvidas de que os acionistas se revoltariam se a empresa entrasse nas águas traiçoeiras da produção de hardware. "É obviamente um negócio muito arriscado", diz Hawkins. "E a EA é hoje uma empresa muito avessa a riscos."



E se John Madden morresse?

Ele iria direto para o céu, acompanhado por um coro de anjos entoando em voz majestosa "Are you ready for some football?". Mas a vida na EA Sports prosseguiria. Em reunião recente, representantes da empresa disseram que se Madden morresse, ou contratariam um novo homem de frente ou simplesmente rebatizariam a série de *EA Sports Football*. Afinal, quando a série foi lançada, grupos de estudo preferiam o nome *Electronic Arts Football*.

E se os aposentados fossem os maiores consumidores de games?

Tema os octogenários: sua necessidade de botões grandes teria feito com que o controle do Xbox fosse ainda maior. Pode esquecer também os games de tiro... diversões mais casuais (jogos de tabuleiro e cartas) dominariam a cena. Mas pelo lado bom, "Os controles seriam sem fio ou teriam um cabo compridíssimo", diz Schelley Olhava, gerente da IDC. "Ninguém nessa idade vai querer sentar no chão."

E se Bubsy, Punky Skunk ou qualquer outro mascote babaca tivesse feito sombra sobre Mario?

"A indústria se transformaria em um círculo vicioso de idéias recicladas", prevê Dev Madan, diretor de arte de *Sly 2*. O dilema: heróis baixinhos são tipicamente criados por equipes. Em tais situações, buscam-se sucessos comprovados para obter inspiração. Ao mesmo tempo que saber o que funcionou antes ajuda, ele diz que "o passado não deve decidir o futuro".

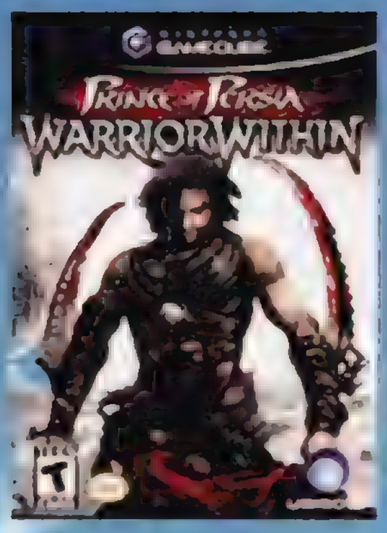
>> SÓ NO ANO QUE VEM: A INFINIUM LABS ADIOU A DATA DE LANÇAMENTO DE SEU CONSOLE POR ASSINATURA, O PHANTOM, PARA "ALGUM MOMENTO DE 2005". SERÁ QUE VAI? >>

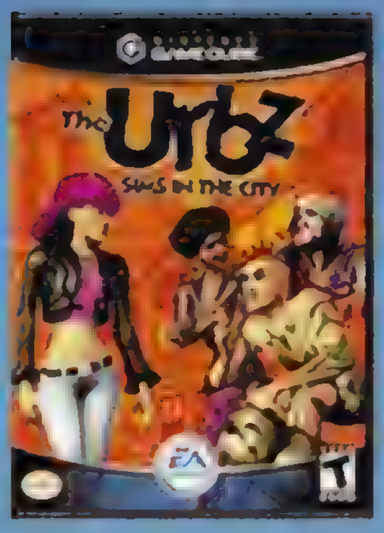
MisterBros Games

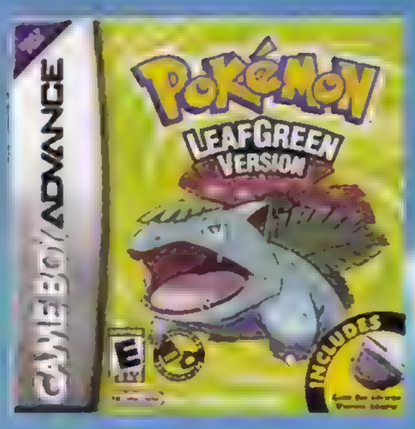
WWW.MISTERBROS.COM.BR

Feliz Natal

TELEVENDAS:
(11) 3266-4176







AVENIDA PAULISTA 1159 LOJA 08 SÃO PAULO - SP . FONE: (11) 3266-4176

WWW.MISTERBROS.COM.BR

ATENDIMENTO DE SEGUNDA À SÁBADO DAS 09:00 ÁS 18:00 HORAS

VÁ BRINCAR LÁ FORA!

Jogar games na vida real é a tendência do futuro

Sua mãe está certa – o dia está lindo lá fora e você deveria largar o joystick e curtir o ar livre. Mas o jogo não precisa acabar assim que você sair de casa. Algumas empresas americanas estão organizando "atividades sociais" de verdade com um toque de videogame. Por enquanto elas só rolam lá fora, mas em breve devem chegar ao Brasil também.

O lado ruim dessa brincadeira "outdoor": você vai suar um pouco jogando esses games de verdade. O lado bom da coisa: você verá os gráficos mais realistas de sua vida!

MOGIMOGI
www.newtgames.com
O que é preciso:
um celular com GPS
Japonês até o osso, *MogiMogi* faz seus participantes usarem telefones móveis ou localizadores GPS (Global-Positioning System ou Sistema Global de Posicionamento) para encontrar itens virtuais, que podem ser colecionados e trocados com outros jogadores.
Por enquanto só está rolando no Japão, mas deve chegar em breve aos EUA. Ainda não há planos de chegar ao Brasil.

DODGEBALL
www.dodgeball.com
O que é preciso: um celular
Disponível em 15 cidades americanas, este programa de interação social móvel permite ao jogador transmitir sua localização através de mensagens de texto para encontrar novos amigos que também estiverem usando o *Dodgeball*. O sistema não exige celulares muito caros e abrange até dez quarteirões. É uma boa maneira de fazer encontros às escuras que podem render mais que uma boa amizade.

MOBILE HUNT
www.mobilehunt.com
O que é preciso:
uma conta de e-mail
Este jogo é um pouco mais livre que os outros. Após criar uma conta no site mobilehunt.com, você pode desenvolver o seu próprio game, com mapas, tesouros, prêmios e checkpoints espalhados pela cidade, usando mensagens de texto ou e-mail. Pense nele como um RPG no qual você faz as regras.

URBAN CHALLENGE
www.urbanchallenge.com
O que é preciso:
um celular com câmera
Esta caça ao tesouro moderna acontece em diversas cidades dos EUA. Equipes de duas pessoas recebem pistas (em papel) de locais que precisam ser encontrados. Os participantes tiram fotos do local com o celular e daí precisam encontrar a pessoa com a próxima pista. "Acontecem tantas coisas ao mesmo tempo que os participantes mergulham na aventura", explica Kevin McCarthy, o porta-voz da brincadeira.

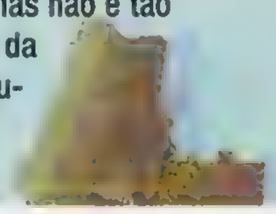
GEOCACHING
www.geocaching.com
O que é preciso:
um aparelho com GPS
Você não encontrará prêmios tão legais quanto esses em videogames: CDs, placas de vídeo, câmeras e outras maravilhas da tecnologia são escondidas pelos EUA, e os participantes devem encontrá-las usando seus GPSs. É só digitar as coordenadas e sair para a caça.
A aventura começa no site geocaching.com e mais informações podem ser lidas em gpsgames.org.

TESTE DE REALIDADE

Especialistas explicam o que acontece quando os games ganham vida

P: Os jogos *Grand Theft Auto* e outros títulos parecidos são cheios de perseguições insanas e maluquices impossíveis de fazer na vida real. Por exemplo, os carros aguentam quedas altíssimas de telhados de garagens sem sofrerem nenhum arranhão. Mas digamos que eu esteja dirigindo meu carro em cima de um prédio e precise saltar até o topo de outro, a 30 metros de distância. Será que eu consigo fazer isso?

R: Bob Bondurant, campeão da corrida de Le Mans e fundador da Escola de Direção Bondurant, alerta que tal salto é possível, mas não é tão simples quanto no mundo virtual: "o carro precisa sair da rampa a uma velocidade de 95 a 130 km/h, dependendo da angulação da rampa", explica. E quanto a saltar do telhado da garagem, Bob é enfático: "nem tente fazer isso".



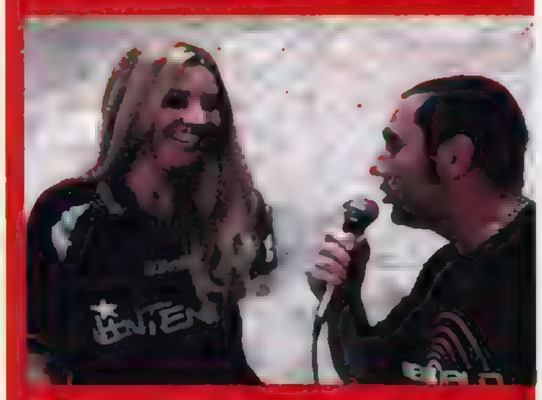
O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O PORTAL DE GAMES DOS EDITORES DA EGM BRASIL

O DS é nosso

A equipe do Gameworld.com.br teve o privilégio de ser o primeiro veículo de informação brasileiro a receber o Nintendo DS. No site, você confere as nossas primeiras impressões dos jogos, fotos exclusivas e vídeos de nossa atuação com a máquina de duas telas nas mãos.

Assista ao EGS



O Gameworld preparou uma surpresa para a cobertura do Electronic Game Show, que rolou durante quatro dias de novembro em São Paulo: vídeo-reportagens exclusivas estreladas pelos editores da EGM Brasil com temas engraçadíssimos. Um dos destaques é a investigação de Eduardo Trivella em busca do game perdido da EGS, *A Revanche do Toroço*. Se encontramos o game ou não? Assista para saber! Este e mais outros vídeos estão na seção, hmm, "Vídeos" do site Gameworld!

O nosso Powerblog

Que tal saber o que rola na redação da EGM Brasil? Então confira o Powerblog, uma das seções mais visitadas do Gameworld.com.br. Nele, os editores contam um pouco mais do dia a dia de trabalho, contam seus segredos obscuros (opa!) e revelam quais jogos estão fazendo suas cabeças. E você pode até comentar tudo em tempo real e ser respondido pelos próprios caras!

www.gameworld.com.br

CELEBRIDADE NOS GAMES:
BAM MARGERA

O vilão de THUG 2 é maluco também na vida real

Bam Margera definitivamente não bate bem da cabeça. Graças às loucuras realizadas nos programas *Jackass* (no qual é mero coadjuvante) e em *Viva La Bam* (no qual ele e sua família são as estrelas), o skatista ganhou o papel principal, ao lado de Tony Hawk, no insano *Tony Hawk's Underground 2*. Entre um osso quebrado e outro (ele concedeu a entrevista com o pé engessado), Bam conversou conosco sobre suas proezas com os videogames.

EGM BRASIL: Você não é nenhum novato no skate. Mesmo assim, é possível derrotar Tony Hawk?
Bam Margera: Não, ele é o mestre. Ninguém consegue ganhar do cara.

EGM: Você se quebra todo para viver. Nós jogamos videogame para viver. Quem é mais feliz?
BM: [olhando para a própria perna] Vocês. Talvez vocês machuquem seus dedos no joystick, sei lá. Mas se eu tentar deslizar pelo corrimão de uma escadaria gigante na vida real, corro o risco de rachar meu saco no meio.

EGM: Pode crer. Qual a cena mais chocante que você já viu nos videogames até hoje?
BM: A melhor coisa que vi, com certeza, foi um cara em uma festa jogando um game... acho que era *Resident Evil*, *Tomb Raider*, ou coisa do tipo. Ele chegou no final e estava lutando com algum dragão, ou cobra, sei lá, e começou a gritar: "Meu Deus, vou terminar essa p***a! Trinta horas jogando essa m***a, vou ganhar!". O monstro estava quase derrubado quando o Blaine, um amigo nosso aqui, entrou na sala. O cara chegou todo feliz, disse "e aí, pessoal, beleza?" e tropeçou no cabo, arrancando o negócio da tomada. Mano, isso foi o melhor. Um dos grandes momentos desse meu ano maldito.

EGM: Seus amigos curtem esses games com cobras e dragões. E você, gosta de jogar o quê?
BM: *Tony Hawk's Underground*, *ATV OffRoad Fury* e *Grand Theft Auto III*. Tenho outros games, mas meus amigos vão lá em casa, pegam tudo e levam embora. Todos meus brothers costumam fazer isso.

EGM: Dizem que você não escreveu seus diálogos em *THUG 2*. Houve alguma fala que você não curtiu?
BM: É, os caras queriam que meu personagem chegasse para o Tony Hawk e dissesse: "E aí, seu baba-ovo? Você conseguiu fazer um grind naquela rampa?". Daí, eu disse: "você quer mesmo que eu diga 'baba-ovo'? Aí eu escutei os outros caras gravando suas partes e pensei: "pessoal, as falas de todo mundo são bregas e horríveis, então nem me importo. Vamos todos ser bregas juntos".

EGM: E o jogo do *Jackass* que estão falando por aí? Você está envolvido?
BM: Ah, nem estou interessado. Eu faria mais grana se lançasse meu próprio game. Já estou até conversando com algumas empresas sobre isso.

■ Quantas pessoas você conhece que capotam o carro dentro do próprio quintal e ainda ficam sorrindo?

Foto: Ryan Gee

SERÁ QUE VAI TER GOL CAIXOTE? ANO QUE VEM, A EA VAI LANÇAR *FIFA STREET*, UM GAME DE FUTEBOL ESTILO ARCADE PARA ATÉ OITO JOGADORES, PARA TODOS OS CONSOLES.

Oi JOGOS

AZTEC WARRIOR

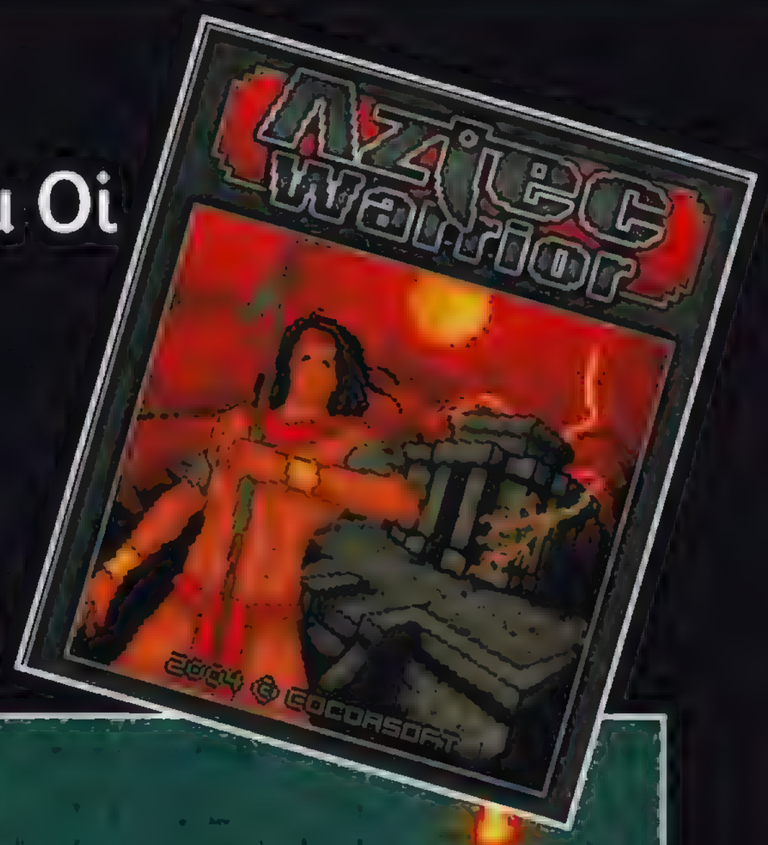
Explore o místico universo asteca na tela do seu Oi

A bacia central do México é o palco de *Aztec Warrior*, uma surpreendente e emocionante aventura que chega este mês ao seu Oi.

A região foi o berço do nascimento do Império Asteca e local escolhido para a adoração de muitos deuses. Para homenagear essas divindades, muitos templos foram construídos na enorme cidade de Tenochtitlan, onde sacrifícios humanos eram realizados. Mas alguns sacerdotes levaram ao extremo esses banhos de sangue, o que causou o desaparecimento de muitos inocentes. Você é Tenoch, um jovem enviado em nome do sumo-sacerdote de Quetzalcoatl para desvendar o mistério dos sinistros rituais que se realizam na pirâmide da cidade de Tenochtitlan.

Partindo do calabouço no subsolo da pirâmide, você precisará superar seus medos e limites para conseguir solucionar o enigma. Durante seu trajeto até o topo, dará de cara com guerreiros perigosos, sacerdotes traiçoeiros, escorpiões e aranhas venenosas, armadilhas mortais e o poder maligno da encarnação do deus do mal, Huitzilopochtli, divindade da guerra e da destruição. Se falhar, seu destino será trágico e doloroso: seu sangue será usado como alimento pelos deuses famintos.

Aztec Warrior traz onze fases cobertas de detalhes da arquitetura asteca e surpresas como estacas envenenadas, fossos profundos e pontes que desabam, além de passagens secretas cheias de tesouros perdidos. É preciso usar a criatividade para encontrar alavancas para abrir as portas, consertar pontes e eliminar os perigos. A estrutura do game proporciona as mais realistas lutas corpo-a-corpo que você pode curtir em muitas horas de diversão intensa em seu Oi.

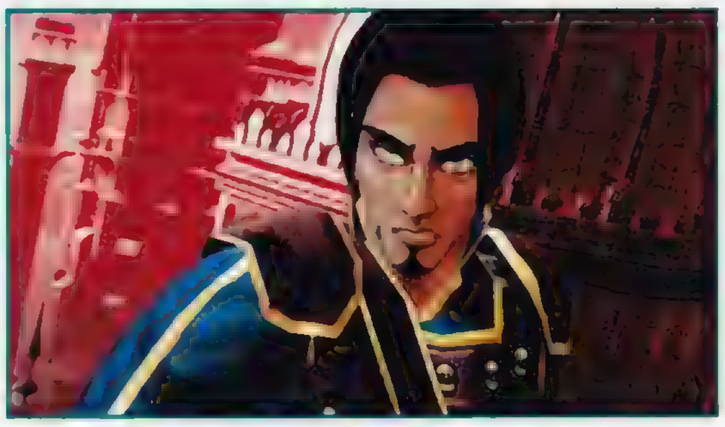


PRODUTORA: Cocoasoft
DESENVOLVIDO POR: Cocoasoft
GÊNERO: Aventura
TELEFONES COMPATÍVEIS:
Motorola T720, V300, V600,
Nokia 3530, 3100, 6100, 6230, 7210, 7250I, 6820, 3650, 7650 6600 e N-Gage,
Samsung E100, E700

MOTOROLA

PRINCE OF PERSIA: HAREM OF ADVENTURES

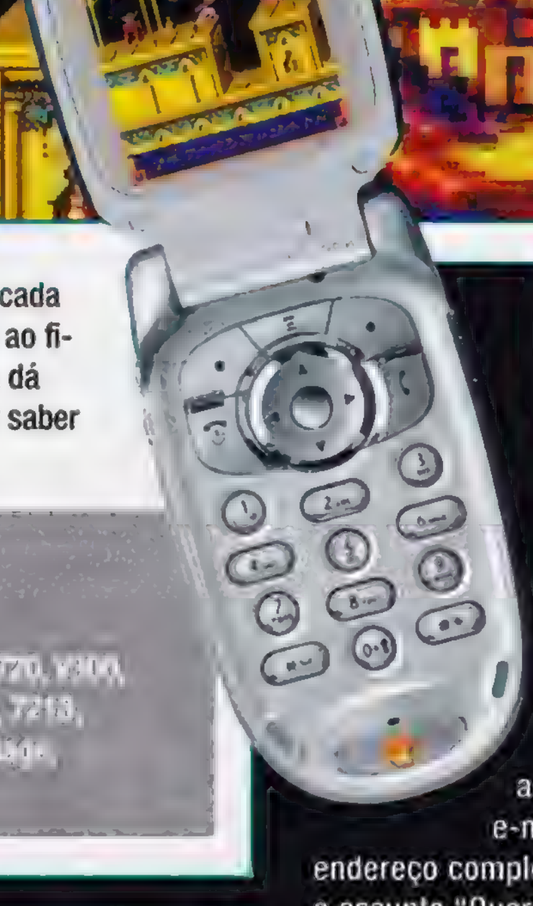
Uma aventura das mil e uma noites



Um dos maiores clássicos dos games está de volta à telinha do seu Oi. *Prince of Persia: Harem of Adventures* recria as sete fases originais do game clássico em uma adaptação exclusiva para aparelhos móveis. Sua missão é resgatar as esposas do Sultão que foram seqüestradas pelo malvado Vizir. Os primeiros níveis são curtos, mas os seguintes são grandes, cheios de armadilhas mortais e enigmas. Você deverá saltar sobre fossos, usar a espada para lutar contra guardas, passar por portas protegidas por armadilhas, encontrar alavancas e evitar estacas. Para se dar bem, poções de vida estão escondidas nos cantos mais escuros. Mas cuidado! O conteúdo de algumas é envenenado!

Harem of Adventures tem excelentes animações e gráficos, seguindo a tradição do universo *Prince of Persia* criado pelo designer Jordan Mechner. A jogabilidade é envolvente e variada, trazendo muita ação, lutas de espada e explorações. Sua performance a cada nível é gravada, para você melhorar a cada nova jogada. E o game traz surpresas: ao final das fases, cada beldade resgatada dá uma recompensa surpreendente. Quer saber o que é? Só jogando para descobrir!

PRODUTORA: Gameloft
DESENVOLVIDO POR: Gameloft
GÊNERO: Aventura
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola T720, V300, V600, Nokia 3530, 3100, 6100, 6230, 7210, 7250, 6820, 3650, 7650, 6600 e N-Gage, Samsung E100, E700



JOGUE AGORA!

Acesse o Portal Oi (WAP) e clique no link Oi Jogos. É muito fácil! Difícil é escolher qual baixar.

QUER JOGAR?

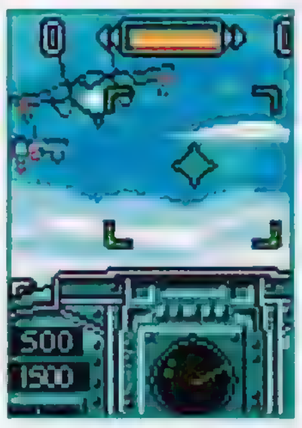
Que tal ser o primeiro a ver e testar os novos games da Oi antes de todo mundo? Escreva um e-mail contendo seu nome, idade e endereço completo para o oijogos@oi.net.br, com o assunto "Quero testar os games da Oi". Se você for um dos escolhidos, terá o direito de conhecer as novidades antes do lançamento!

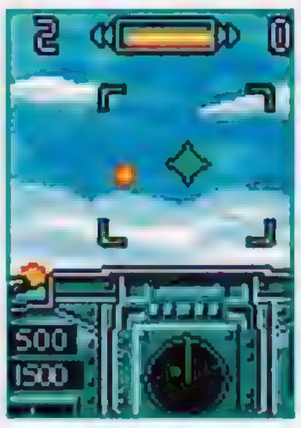
ABEL WING

Vença seus inimigos no ar

Toda a emoção dos combates aéreos na palma de sua mão! Durante a Segunda Guerra Mundial, a temida Luftwaffe nazista foi esmagada pela bravura dos pilotos da Real Força Aérea Britânica. Agora, em 2002, a situação é outra: o nazismo está novamente em ascensão e o mundo está á beira da Terceira Guerra Mundial.

Jogando como o Major Brian Dunn, seu objetivo é liderar um esquadrão de pilotos para eliminar os invasores e preservar a liberdade em seu país. Com jogabilidade simples e alta qualidade gráfica, *Abel Wing* é pura emoção no seu Oi!





Os oito desafios

Conheça as missões de cada um dos estágios

Missão 1: patrulhe os céus por dois minutos sem ser destruído pelos caças inimigos.
Missão 2: destrua os quatro melhores caças inimigos durante um ataque noturno.
Missão 3: destrua 20 caças adversários.
Missão 4: patrulhe a área por cinco minutos.
Missão 5: derrube 25 jatos em três minutos.
Missão 6: é hora de patrulha noturna! Destrua no mínimo 30 aviões inimigos.
Missão 7: elimine 10 aviões e 10 navios em apenas três minutos de jogo.
Missão 8: chegou a hora da verdade! Afunde todos os navios que conseguir em cinco minutos!

PRODUTORA: Essential Apps
DESENVOLVIDO POR: Essential Apps
GÊNERO: Ação
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola C650, V300, Nokia 3100, 6100, 6230, 7210, 7250, 6820, 3650, 7650, 6600 e N-Gage

RANKING CUBi

E o nosso desafio de *CUBi* continua! Confira quem foram os melhores jogadores do mês passado*. Pratique e mande os seus recordes! O seu nome pode aparecer no ranking da próxima edição!

Classificação	Nome	Pontos
1	LLLu	25931
2	Mendes	24806
3	leo	24150
4	leocfrj	23793
5	kputo	22919
6	Verve	22381
7	Tiradentes	21947
8	Cesar	21862
9	LANGE	21673
10	SPOKA	21310

*Pontuações computadas até o dia 13 de novembro de 2004.

FALE COM A Oi

Mande sua opinião, sugestão e recados! Escreva para o e-mail **oijogos@oi.net**, queremos saber o que você pensa!

start

CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

O CELULAR DOS GAMERS

A troca de cartuchos foi facilitada: no N-Gage QD, não é mais preciso desmontar a máquina para trocar de game

Nokia lança seu novo N-Gage QD no Brasil

Por Rubens Guilhermo

O mercado de videogames em 2005 vai ser palco de uma briga inédita: três novos consoles portáteis vão disputar o usuário da faixa dos 18 aos 35 anos que já cansou de brincar com o Game Boy. As propostas são tão diferenciadas que fica difícil enquadrá-los em uma só categoria. De um lado, há o PSP da Sony. Do outro, o Nintendo DS. E na outra ponta está o N-Gage QD da Nokia, um celular que aceita cartuchos de jogos e, ao mesmo tempo, é um console que gera conta telefônica no final do mês.

A nova máquina, que chega às lojas do país em dezembro por cerca de R$ 1 mil, é agora tratada pela empresa de origem finlandesa como o "celular dos gamers" e não mais como um "gamedeck", termo usado no lançamento da primeira versão do console para designar que o aparelho podia ser usado como um celular.

"A gente readequou o posicionamento, ouvimos o consumidor. A idéia agora é fortalecer a característica principal do N-Gage, que é um celular que pode ter jogos complexos", explicou a gerente de marketing multimídia da Nokia Brasil, Juliana Barbiero, durante a Electronic Game Show.

Mais compacto e jeitoso, o N-Gage QD tenta corrigir os principais problemas da versão anterior

>> A MIDWAY ENTROU NO ESQUEMA, MANO: A EMPRESA ANUNCIOU A PRODUÇÃO DE *FEAR & RESPECT*, UM GAME DE AÇÃO QUE O COLOCA NO MEIO DAS GUERRAS DE GANGUES EM LOS ANGELES.

Faz sentido. Depois de amargar vendas abaixo das expectativas com a primeira versão, a empresa resolveu os problemas que o primeiro modelo do N-Gage tinha e deixou o aparelho 20% menor, mais parecido com um celular quando colocado no ouvido e que pode ser carregado no bolso – diferente do DS e do PSP, que precisam de uma pochete para serem levados na cintura.

Muito mais jogos

Nenhum console vive por si só. É preciso títulos empolgantes para fazer uma plataforma ter sucesso. E a Nokia parece ter aprendido a lição. Depois de passar quase um ano com apenas oito games no mercado brasileiro, as coisas devem mudar daqui para frente. "Fizemos acordos com as principais produtoras do mundo, Atari, Electronic Arts, Activision, e pretendemos ter 40 títulos no Brasil nos próximos dois ou quatro meses", disse Carlos Bastos, diretor da unidade de multimídia e games da Nokia Brasil. A empresa deve chegar ao final deste ano com 25 games disponíveis por aqui. Entre as novidades estão *Spider-Man 2*, *The Sims Bustin' Out* e *Crash Nitro Cart*. Para o início de 2005, estão previstos o exclusivo *Pathway to Glory* e *FIFA 2005*, com vários times brasileiros. Os novos jogos serão compatíveis com as duas versões do N-Gage e podem, inclusive, conversar entre si em partidas multiplayer. "Estamos apostando muito forte no N-Gage e vamos ter vários títulos para atender a demanda do gamer brasileiro", afirmou. A Nokia pretende lançar cada game por preços que variam de R$ 149 a 199. Os representantes da empresa não comentam se a empresa está usando o mesmo modelo das tradicionais fabricantes de videogames, que vendem os consoles com prejuízo para faturarem com os jogos: "a empresa não faz comentários sobre isso", explicou Bastos. O certo é que a Nokia tem uma preocupação maior com a pirataria no Brasil e espera que a mídia usada nos cartuchos, cartões MMC ajude a inibir as vendas de games ilegais.

O fim do "sidetalkin"

Desde o lançamento do primeiro N-Gage, no ano passado, a Nokia vendeu cerca de um milhão de aparelhos no mundo. Analistas não consideram o número como uma maravilha, mas elogiaram os upgrades da nova versão. Entre as melhorias estão o fim do "sidetalkin" (que obrigava o usuário a segurar o N-Gage de lado para usar a função telefone), uma porta de acesso fácil para troca dos cartuchos e aumento da duração da bateria para 10 horas (eram cinco). Um dos recursos principais do QD é a rede sem fio via tecnologia Bluetooth, que permite conectar um aparelho com vários outros e acesso rápido à internet via tecnologia GPRS para partidas online ou download de extras para os jogos. O acesso à internet, aliás, é um dos recursos que a Nokia usará para atrair as operadoras de telefonia celular. "Temos estudos que mostram que o N-Gage gera muito tráfego de dados. Vamos usar a característica de ele ser o telefone dos gamers para atrair as operadoras", disse Bastos. A empresa distribui a versão anterior do portátil pelas operadoras de telefonia GSM, Claro, Oi e TIM, e com a nova versão pretende "levar o N-Gage QD para onde o consumidor estiver", como grandes redes de varejo. Isso é possível porque o console funciona com chip GSM, que pode ser comprado separadamente.

O QUE VEM POR AÍ — Os novos jogos para o N-Gage QD

Pathway to Glory

Você é o líder de um batalhão de forças especiais em ação durante a Segunda Guerra Mundial. O game chega ao cúmulo de capturar os movimentos de 160 soldados finlandeses para dar ao jogador movimentos de tropas reais. Há vários tipos de armas e veículos para os amantes de games de guerra.

FIFA 2005

Jogue bola com mais três amigos via Bluetooth, escolhendo times de 20 ligas internacionais, incluindo o Brasil. *FIFA 2005* traz um modo desafio que revive as principais partidas já realizadas no mundo. É possível ainda obter cenários históricos se o N-Gage for conectado à internet.

The Sims Bustin'Out

O clássico game da simulação da vida ganha versão para o celular da Nokia. Os Sims podem interagir com 150 objetos, explorar 20 locações e contracenar com 25 outros personagens. Se encontrar outro N-Gage, é possível fazer um leilão de itens com um amigo para conseguir dinheiro.

Crash Nitro Cart

Crash e seus amigos foram sequestrados por alienígenas e terão de competir com mais de 10 personagens variados. Também tem modo para quatro jogadores que competem via conexão Bluetooth.

Spider-Man 2

O Cabeça-de-Teia percorre 20 fases 2D e 3D enquanto acaba com a raça do Homem Lagarto, Doutor Octopus e outros vilões. O game ainda traz animações em três dimensões entre os níveis.

torpedos

Como uma onda no ar

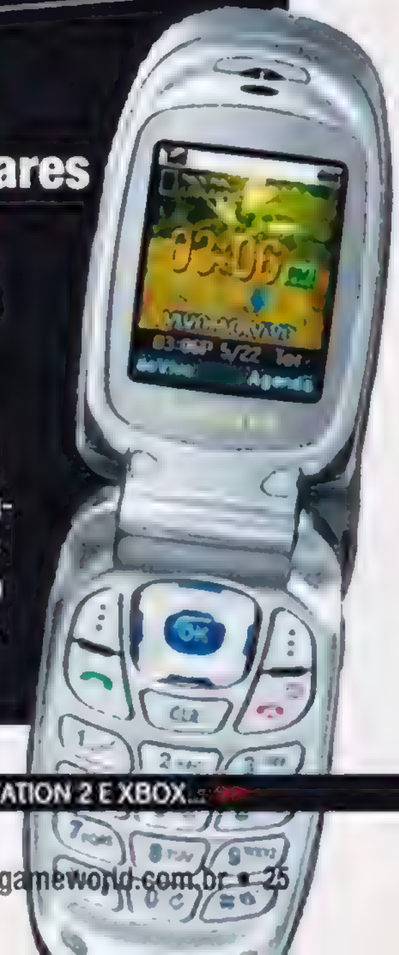
A indústria de telefonia celular é uma das mais criativas do mundo, tanto pela competição quanto pela vontade dos usuários em terem aparelhos cheios de novidades. Mas um detalhe que não passa desapercebido no Nokia 3220 é a capacidade de deixar breves mensagens escritas no ar. O aparelho tem pequenos emissores de luz que deixam uma espécie de rastro no ar quando ele é ativado. A EGM Brasil acredita que o uso principal dele é avisar aquele amigo atrasado onde você está sentado na sala do cinema.

Som surround de bolso

A maior operadora de telefonia celular do Japão, a NTT DoCoMo, uma das primeiras do mundo a usar celular para acessar a internet e tirar fotos, lançou uma nova linha de aparelhos que exibem gráficos 3D e tocam som surround estéreo. Chega de musiquinha polifônica! E ele o salva se você esquecer a carteira: os aparelhos têm um chip da Sony, FeliCa, que serve para armazenar informações financeiras e pessoais e funciona como dinheiro eletrônico.

Filmadora X celulares

A Samsung trouxe ao Brasil o celular A685, que traz câmera embutida capaz de gravar vídeos de até 15 segundos e tirar até 15 fotos seqüenciais. A brincadeira sai por R$ 1600, mas o aparelho tem três megabytes de memória interna, que serve para armazenar também jogos e aplicativos que podem ser baixados da internet.



O CINEASTA JOHN SINGLETON, QUE DIRIGIU *BOYZ IN THE HOOD: OS DONOS DA RUA*, TAMBEM ESTÁ TRABALHANDO NO GAME, QUE CHEGA NO ANO QUE VEM AO PLAYSTATION 2 E XBOX.

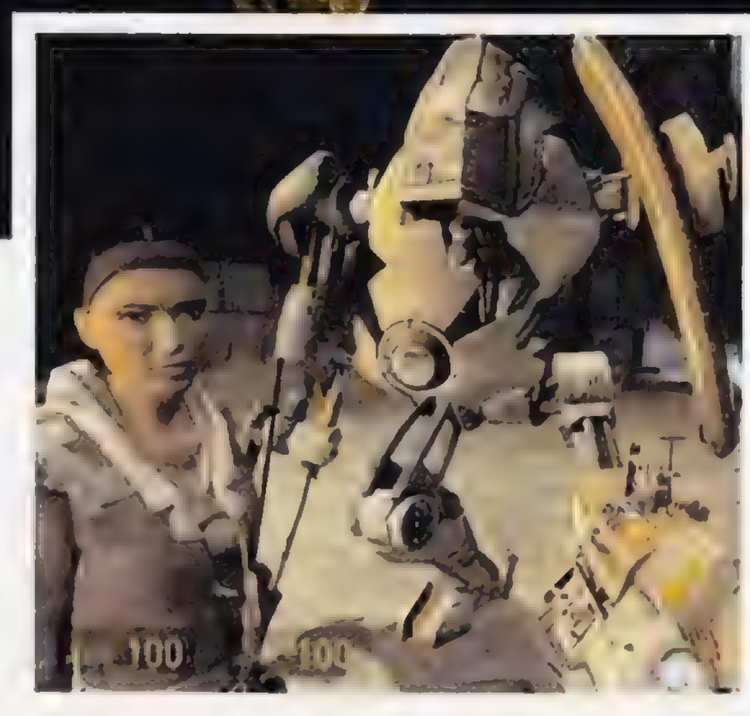
EGM PC

Sua dose mensal de games para computador

E O PC VENCEU!

Está comprovado: 2004 foi mesmo o ano dos games para computador

Doom 3 (ao lado) e *Half-Life 2* (abaixo) : duas das boas pedidas de um ano inesquecível para os games no PC



Se você tem uma boa memória, deve lembrar-se que, em maio, a capa da EGM Brasil 26 destacava "A vitória do PC". Para celebrá-la, nada mais apropriado que uma matéria especial sobre a presença da máquina no mercado mundial e o CD do *Erinia*, o primeiro MMORPG desenvolvido no Brasil, encartado como brinde na revista.

Agora é final de ano, o momento ideal para avaliar erros e acertos. E cá entre nós, acertamos quando dissemos que o computador se consolidava como a melhor plataforma para o jogador brasileiro. Motivos para afirmarmos isso não nos faltam. Às portas de 2005, dá para afirmar sem medo que este foi mesmo o ano do PC, principalmente em território nacional. Veja o porquê:

Tecnologia – Esta é fácil: pense nos títulos mais inovadores do ano e, entre os nomes que lhe vêm à cabeça, certamente, estarão *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Far Cry* e *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth* (foto abaixo), ótimos para testar o limite de placas aceleradoras de última geração. Estas, aliás, ganham força total no Brasil, com a presença oficial da ATI e da nVidia em nosso mercado.

E-sport - O sonho de todo gamer não mais se resume apenas em trabalhar em uma das revistas de games da Conrad. O esporte eletrônico tomou a cena de assalto e os grandes torneios do circuito profissional – ESWC, WCG e CPL – nos trouxeram uma belíssima temporada. A melhor da história do Brasil, diga-se de passagem, em especial no WCG 2004, com Bruno Carriço (segundo colocado em *Fifa 2004*) e Andinho (terceiro lugar em *Need for Speed Underground*), e na ESWC, com as LadieS (segundas em *Counter-Strike*).

MMOGs – No início do ano, o Brasil encontrava-se à parte da mania dos MMOGs (Massive Multiplayer Online Games), enquanto o gênero abarrotava as prateleiras do mercado gringo. Hoje, seja via produção interna – *Erinia* (abaixo) e *TaikoDom* – ou abrasileirando produtos de fora, como *Ragnarök*, estamos no mapa, nos divertindo online como nunca.

Desenvolvimento de games – Eis um assunto que foi recorrente durante todo ano aqui na EGM Brasil. Hoje, temos cursos de games em diferentes estados e uma quantidade cada vez maior de softhouses produzindo para o mercado nacional e estrangeiro. Sem dúvida, é uma área em crescimento e uma opção de carreira das mais atraentes para os futuros profissionais.

Agilidade – não estamos demorando muito para colocar as mãos nos principais lançamentos do ano. Em alguns casos, como o de *Battlefield Vietnam* (foto abaixo) , por exemplo, o jogo chegou ao país antes mesmo dos Estados Unidos). A maioria das distribuidoras nacionais tem se esforçado para minimizar o atraso entre o lançamento lá fora e o que ocorre por estas bandas. Melhor pra nós.

Esses são apenas alguns dos aspectos que fizeram do PC uma plataforma das mais compensadoras para o jogador. E que 2005 seja ainda melhor.

E sem "ismos", afinal, PC e videogame cabem tranqüilamente em um mesmo lar, certo?

– Théo Azevedo

O JOGADOR CARIOCA THIAGO CARRIÇO VENCEU A ETAPA SUL-AMERICANA DO FIFA INTERACTIVE WORLD CUP (CAMPEONATO DE *FIFA 2005* NO XBOX). E IRÁ REPRESENTAR O PAÍS NA FINAL

RAPIDINHAS

A nova EGM PC chegou

Segunda edição já está nas bancas

Já está à venda a segunda edição da EGM PC, que traz na capa *The Lord of The Rings: The Battle for Middle-earth*, o promissor jogo de estratégia de *O Senhor dos Anéis*, em uma matéria especial e caprichada com oito páginas. O nosso enviado especial a Azeroth, Erick Araki, deixou *Ragnarök* um pouco (só um pouquinho!) de lado para fazer uma reportagem contando tudo sobre *World of WarCraft*, o MMORPG da Blizzard. Enquanto isso, o editor Pablo Miyazawa se embebedou de rum para fazer seu preview de *Sid Meier's Pirates*.
A revista ainda traz um guia bacana com os melhores mouses para os gamers e uma entrevista com Bruno Carriço, brasileiro vice-campeão de *Fifa 2004* na WCG. Além disso, há o habitual conteúdo repleto de reviews e previews feitos pela equipe da Conrad. Vale a pena conferir!

O jogo que não quer calar

Game baseado na morte de JFK causa polêmica

Isso vai pegar mal. Recentemente, a desconhecida Traffic Games lançou *JFK Reloaded*, um jogo que simula o assassinato do ex-presidente norte-americano John Kennedy, que ocorreu em 1963. Sob a perspectiva do algoz Lee Harvey Oswald, cabe a você disparar três tiros do sexto andar de um edifício, com direito a replay, câmera lenta, exame de balística e tudo mais. *JFK* está disponível apenas na internet (www.jfk-reloaded.com) e custa US$ 9,99. A família do ex-presidente não gostou nada e prometeu botar a justiça em peso atrás da softhouse. É cada uma que aparece...

Dê as cartas no PC

Império de Épona traz card games digital

Durante a EGS, o site iG mostrou pela primeira vez o jogo *O Império de Épona*, o primeiro card game virtual desenvolvido no Brasil. O game apresenta dois exércitos, o da Luz e o da Sombra, num gigantesco mundo devastado chamado Kernov. A temática é medieval e traz vários personagens, cenários, vestimentas etc. A versão beta do game já está disponível e, para participar, basta ser usuário iG. Acesse e divirta-se, mas não esqueça de reportar possíveis bugs à equipe de desenvolvimento.

LANÇAMENTOS DE DEZEMBRO – PC

É hora de Natal, Papai Noel e muitos games novos para jogar. Confira os principais lançamentos para PC no último mês do ano. Vale lembrar que nem todos serão lançados no Brasil.

Atomic Enforcer (Got Game Entertainment)	Dungeon Lords (DreamCatcher Interactive)
Close Combat: First to Fight (Destineer)	Shadow Vault (Strategy First)
Cold War (DreamCatcher Interactive)	SWAT: Urban Justice (Sierra)
COPS 2170: The Power of Law (Strategy First)	The Matrix Online (Warner Bros. Interactive)
Dreamfall: The Longest Journey (Funcom)	The Punisher (THQ)
IHRA Professional Drag Racing 2005 (Bethesda Softworks)	Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945 (Codemasters)

LOG ON

Por Théo Azevedo

Half-Life 2 chegou. E agora?

Que ressaca! Tanto tempo esperando *Half-Life 2* e, agora que ele finalmente está disponível, parece até que perdemos o referencial, após um ano repleto de belos shooters, diga-se de passagem, como *Doom 3*, *Far Cry* e *Medal of Honor: Pacific Assault*.
A pergunta que não quer calar: para onde mirar os holofotes a partir de agora? Bem, o cargo de "bola da vez" deve passar para *Quake IV*, mas existem outros jogos que merecem dividir as atenções com a próxima grande tacada da Id Software.
Começando pelos inéditos: *The Movies*, o próximo projeto de Peter Molyneux, da Lionhead Studios, promete captar de um ângulo diferente a tão falada relação entre games e Hollywood, transformando você em "Steven Spielberg virtual".
Em se tratando de jogos de ação, *F.E.A.R.*, uma das surpresas da E3 2004, traz uma atmosfera de mistério e paranormalidade misturada a elementos militares. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, por sua vez, é puro terror, enquanto *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* vem da Ucrânia com um enredo interessante.
Ao estender a lista para as continuações de franquias consagradas, o número de títulos promissores torna-se tão extenso, mas tão extenso, que fica impossível não salivar com o que está por vir. E olha o Molyneux de novo, agora com *Black & White 2* que, torcemos, seja tão impactante quanto o anterior e mais bem-sucedido. Por falar em impacto, *Neverwinter Nights 2* vem aí e, a julgar pela revolução causada por seu antecessor, só mesmo a continuação para melhorar o que já é excelente.
Meu espaço já está acabando e ainda há tantos jogos para falar: *SWAT: Urban Justice*, *Battlefield 2*, *Operation Flashpoint 2*, *Commandos: Strike Force*... Enfim, quem viver, verá. No final das contas, o que importa é que há muitos games bacanas por vir e nós, da EGM Brasil e EGM PC, vamos estar lá pra conferir. Grande abraço e boa jogatina em 2005!

Half-Life 2: o próximo, só em 2034. Brincadeira

COINCIDÊNCIA OU NÃO, THIAGO É IRMÃO MAIS VELHO DE BRUNO CARRIÇO, QUE FOI VICE-CAMPEÃO DE *FIFA 2004* NO WORLD CYBER GAMES DESTE ANO, EM SAN FRANCISCO.

■ Para conseguir a personagem secreta Ms. Mowz, fique de olho em um pedido anônimo no Trouble Center

DEPOIS DO JOGO
PAPER MARIO
Uma olhadinha atrás da Porta de Mil Anos

Há pouco tempo, os games japoneses eram adaptados para o inglês com diálogos confusos, nomes mal traduzidos e erros de digitação. Mas se você quiser ver até onde chegou a localização, a melhor opção é *Paper Mario* para GameCube. A equipe da Nintendo of America não apenas traduziu com precisão o script gigantesco do RPG épico (mais de 15 mil conversações ao todo), como também capturou perfeitamente o tom irreverente – em alguns casos até melhorando o original. O resultado é um dos melhores games que você pode ler, recheado de diálogos inteligentes, humor escrachado e muitas citações para os fãs de longa data da Nintendo, principalmente para aqueles que dominam bem o idioma inglês. Nos reunimos com Nate Bihldorff, produtor de localização da Nintendo, para conversar sobre um trabalho bem feito, cores de Yoshi e como vencer o chefe final com apenas um ataque.

EGM BRASIL: Entre os personagens, em qual mais gostou de trabalhar?
Nate Bihldorff: Estou em dúvida – todos eles são tão queridos para mim – mas Rawk Hawk provavelmente foi o mais divertido de escrever, porque ele tem uma aparência bem engraçada. Eu tinha Randy "Macho Man" Savage (lutador de luta-livre) em mente enquanto trabalhava neste personagem... e ele tem tantas falas que chega a ser ridículo. Ele é um cara super bombado, mas está sempre envenenando seus adversários. Foi realmente muito divertido escrever suas falas.

EGM: Estava pensando na parte em que você dá nome a seu Yoshi. Há algum nome especial que você pode escolher para acionar alguma coisa?
NB: Não, mas você pode escolher a cor. Isso é baseado no tempo decorrido entre a hora que você pega o ovo e quando ele choca. Há lapsos bem pequenos em que você pode conseguir azul, preto ou... algumas cores bem raras.

> **"Você precisa jogar mais de sete vezes para ler todo o texto"**
> — *Nate Bihldorff, da Nintendo*

EGM: Qual é a daquele badge tosco que se ganha passando pelo coliseu (The Glitz Pit) pela segunda vez?
NB: É mais para ganhar experiência. Também é legal voltar, cruzar os personagens e conversar com eles de novo. Você vê muito texto engraçado quando luta com Rawk Hawk pela segunda vez. Mas ganha recompensas muito melhores se chegar ao final do Pit of 100 Trials.

EGM: Essa é minha próxima pergunta – há 100 batalhas, certo? O que tem no final?
NB: A luta mais difícil do jogo. Você ganha um badge bem bacana no final, mas o mais legal é passar por ali só para cumprir a tarefa, para ver o último inimigo, que é mais difícil do que o chefe final.

EGM: Alguma dica ou truque para lutar contra o chefe final?
NB: Uma coisa que eu aprendi com os pilotos de testes: não sei se você sabe disso, mas é possível dobrar ou triplicar alguns badges. Se destravar alguns dos minigames em Pianta Parlor e ganhar muito dinheiro, você pode ficar comprando aqueles badges Damage Up. Aí você consegue um monte deles e coloca Multibounce, Spike Shield e Ice Power. Depois, coloca também Close Call, que recupera energia quando você está com cinco HP ou menos. Desse jeito, você pode matar qualquer coisa na tela com apenas um ataque, até mesmo o chefe final.

EGM: O único grande problema que vi no jogo diz respeito a alguns pontos que parecem repetitivos, como o trem e outra procura por Bob-ombs para ativar o canhão...
NB: Me parece que os designers da Intelligent Systems estavam esperando que as pessoas voltassem e explorassem essas áreas, conseguissem itens que não podiam pegar antes e conversassem com personagens com quem não haviam conversado. Você encontrou o warp zone nos esgotos abaixo de Rogueport? Isso é bem útil. Depois de terminar o jogo, você pode voltar e fazer tudo isso, um monte de coisas que com certeza você não fez da primeira vez.

EGM: Eu preferia que eles tivessem deixado isso opcional, mas faz sentido. E qual dessas partes opcionais você acha que os jogadores não devem perder?
NB: Acho que alguns dos melhores textos estão com os corvos em Twilight Town. É legal voltar lá em diferentes pontos do game e escutá-los – eles têm alguns dos textos mais bizarros do game. E também você deve conversar com Luigi e comprar todos os livros sobre ele; você só consegue todos depois de terminar o game. Tem também um cara em um dos telhados de Rogueport que vende histórias que revelam o pano de fundo do jogo, sobre os quatro heróis que perderam as estrelas. E não deixe de conferir a tarefa de Jolene no Trouble Center, na qual você tem que limpar os calções sujos de todos aqueles lutadores.

■ Diversas ocorrências em combate, como essa chuva de inimigos ou Luigi aparecendo na platéia, são completamente aleatórias

O EXECUTIVO DA NINTENDO, REGGIE FILS-AIME, DIZ QUE A EMPRESA QUER LANÇAR SEU PRÓXIMO CONSOLE (CODENOMINADO REVOLUTION) NA MESMA ÉPOCA QUE O PLAYSTATION 3...

The Sims 2

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

PC CD

MAXIS

ELES NASCEM.
ELES MORREM.

O que acontece nesse meio tempo é com você. Acompanhe seus Sims do nascimento à morte passando pelos grandes momentos da vida.

Eles têm medos, desejos e temores relacionados aos seus objetivos na vida.

Escolha entre as infinitas opções de rosto e mais de 10.000 combinações de roupas com acessórios cheios de estilo.

EA GAMES

Challenge Everything

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, o logo EA GAMES, Maxis e o logo Maxis são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são de propriedade de seus respectivos titulares. EA GAMES™ e Maxis™ são marcas da Electronic Arts™

MENTES BRILHANTES

Ministério da Cultura divulga os 36 vencedores do concurso Jogos BR

No mês passado, dezenas de brasileiros realizaram o sonho dourado de participar da criação de um game. Se não foi bem isso, eles chegaram bem perto: os 36 vencedores do Concurso de Idéias Originais e de Demos de Jogos Eletrônicos, o Jogos BR, foram revelados na cerimônia de abertura da EGS Brasil, em São Paulo. O concurso, uma iniciativa do governo federal com o intuito de estimular o mercado de games no país, recebeu mais de 1300 idéias durante os três meses de projeto. Os nomes dos selecionados foram apresentados pelo ministro da Cultura Gilberto Gil, que também entregou um certificado a cada participante presente. "O Minc passou a reconhecer todas as manifestações culturais do nosso tempo", disse Gil em seu discurso. "Jogos eletrônicos unem cinema, literatura, ação e reflexão. Somos um povo que gosta e sabe jogar". Cada um dos vencedores levará crédito como autor, se o projeto estiver entre os selecionados da fase seguinte: os oito participantes que apresentarem o melhor pré-projeto de desenvolvimento baseado nas idéias vencedoras receberão verba de R$ 30 mil para a produção de um demo do jogo.

O ministro Gilberto Gil com os vencedores do Jogos Br: certificado e crédito, mas não dinheiro

Aos vencedores, o crédito

Apesar do reconhecimento, alguns dos vencedores estavam descontentes com o resultado. A dupla José Maurício Yoshitake e Wenderson Teixeira foi premiada com a idéia *Taco!* (baseado na versão brasileira do beisebol), mas não fazia idéia sobre seu papel na segunda fase do concurso: "Elas (as empresas) deveriam conversar com a gente sobre nosso jogo. Pode ser que a idéia siga um caminho diferente do que imaginamos", explica Teixeira – que, apesar de ter elaborado a idéia em dupla, acabou levando o crédito sozinho no certificado. Para Yoshitake, o simples retorno de alguma empresa nacional já o faria satisfeito: "Ficaria feliz só em receber algum e-mail ou contato", diz. De acordo com o regulamento, a participação dos vencedores se limita à primeira fase do concurso: "os autores das Idéias Originais participantes autorizam o desenvolvimento da proposta de projeto de jogo por qualquer participante da segunda etapa, quando são permitidas adaptações e modificações para garantir o desenvolvimento da proposta, desde que preservados a coerência e os créditos de autoria". O texto integral está em www.cultura.gov.br/jogosbr. Segundo Orlando Senna, secretário do Audio Visual do Ministério da Cultura, uma segunda versão do Jogos BR já está prevista para acontecer no ano que vem. Mudanças no regulamento e no método de premiação devem ser discutidas.

– Pablo Miyazawa

FAZENDO IDÉIAS

Confira os autores dos projetos selecionados no Concurso Jogos BR

Alexandre Ribeiro – "A Pátria Amada"
Alexandre Nappi – "Emprego Maluco!"
Anderson Guedes – "Iracema – O Game"
André Lemo Lopes – "Expedição Roncador-Xingu: a maior aventura do século XX"
André Luis Camargos Tavares – "Sem Controle"
Augusto Garcia Almeida – "Gude 2004"
Carlos de Azambuja Rodrigues – "História com Se..."
Claudio Basckeira – "Bandeirante"
Daniel Klein – "Escravos"
Diogo Fernandes – "A Caçadora de Espíritos"
Eddy Gomez – "Caranguejo-Uçá: O Guerreiro na Defesa dos Mangues"
Eduardo Lutten – "F.E.R.A. – Forças Especiais de Resgate Ambiental"
Eurico de Souza Junior – "Capoeira – A Arte Marcial Brasileira"
Fabiano Donato dos Reis – "Fera das Pistas"
Fabricio Carvalho – "Encouraçado"
Filipe Ferrarini Gevaerd – "Diretor de Escola de Samba"
Flávio Perioto – "O Clube dos Caros Amigos do Alfredo"
Flávio Ricardo de Souza Simões – "Iauara"
Francisco Fernandes Jr. – "Apocalipse Hídrico"
Fred Marinho – "Raízes do Mal"
Gabriel Chaves – "Color Rangers"
Gustavo Galembeck – "Amebas"
Gutemberg de Medeiros – "Nanotech"
Juliano Lopes – "Coração Negro"
Leandro Carneiro Borges – "Sandboard Brasil"
Luís Rodrigues Brandão – "Anjos e Demônios"
Manoel Machado Henrique – "Clero – O Livro de Eva"
Marcia Bello – "Meu primeiro jogo eletrônico"
Maria Cláudia Oliveira – "Gil"
Paulo Ítalo, Nell Rezende e Victor Barbosa – "Amigos Incríveis"
Rafael dos Santos – "CIM Mário"
Ricardo Piologo – "Corta Pipa"
Rodrigo de Oliveira – "Neurose: Sangue e Loucura sob o Sol do Sertão"
Sylker Teles da Silva – "Ayri: Uma Lenda Amazônica"
Tobias de Jesus – "2082, a Ameaça Biológica"
Wenderson Lima e José Maurício Yoshitake – "Taco!"

A SEGUNDA FASE DO JOGOS BR SE ENCERRA EM 24/1. INFORMAÇÕES NO SITE WWW.CULTURA.GOV.BR/JOGOSBR

GAMES PARA UMA ILHA DESERTA
FABIO SANTANA

Quais os games mais amados para a equipe que faz a EGM Brasil? Nesta última edição do ano, selecionamos Fabio Santana, a enciclopédia dos videogames, para a dura tarefa de escolher apenas três games para levar a uma remota ilha deserta. Confira as suas escolhas:

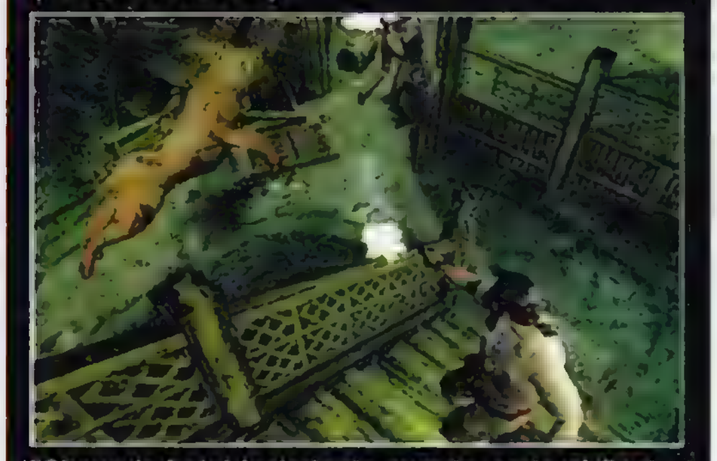
Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)

"Se vou passar uma temporada nesse tal lugar ermo, é melhor eu ter algo para matar o tempo com qualidade e durabilidade. Só com *San Andreas*, já terei garantido alguns meses de diversão nesse paraíso tropical".

The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)

"Como vou ficar cercado de água por todos os lados, nada melhor que a versão Waterworld de *Zelda*. Além disso, será uma boa oportunidade para eu coletar todos os bonequinhos que ainda não tive tempo de encontrar".

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PlayStation 2)



"Show de bola! Isolado do mundo, poderei finalmente curtir todas as horas de diálogo sem ninguém me cobrando reviews, textos e prazos. E ainda aproveito para aprender uma lição ou duas de sobrevivência com o Big Boss. Só espero não ter de engolir cobras nessa ilha...".

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Quando você estiver lendo isto, o peru provavelmente já saberá que lhe restam poucos dias de vida. E no banquete natalino do Q, é costume dar graças a tudo de bom que nos aconteceu durante o ano. Para mim, isso é fácil – é só olhar na lista de jogos excelentes que saíram este final de ano e que vão me divertir muito além da entrada do ano novo. Mas não se preocupem, pois eu ainda tenho tempo de trazer alguns boatos bem suculentos para vocês.

PStwo: o fininho que satisfaz

Memória extra

Caramba! O novo PlayStation 2 magrinho definitivamente estará na minha lista de pedidos ao velho barbudo neste natal. E depois de ouvir essa fofoca, subi o console várias posições nessa longa lista: a Sony planeja lançar um cartão de memória que pode armazenar uma tonelada a mais de dados do que os atuais acessórios. A empresa espera que o cartão seja grande o suficiente para baixar conteúdo robusto, como novos mapas de *SOCOM II*, ou para jogar o multiplayer massivo *Final Fantasy XI* sem ter que recorrer ao caríssimo HD. Pra mim, parece uma boa idéia.

Mais melhorias na Live

A Xbox Live é a melhor coisa que já aconteceu aos jogos online para consoles desde... bem, é a melhor coisa que já aconteceu aos jogos online para consoles. E as melhorias continuam pintando. O que se diz no acampamento de Bill Gates é que a Microsoft está querendo acrescentar um "modo espectador" no serviço online para que você possa assistir a torneios e partidas mesmo se não estiver participando. Haverá até um mostrador no canto da tela exibindo os recordes e os resultados dos torneios.

PSP fica batido, não mexido

Parece que todo dia é noticiado outro título em desenvolvimento para o PlayStation Portátil da Sony. E qual é o mais novo game sendo trabalhado? Supõe-se que a EA vai lançar um game *GoldenEye* logo depois que o portátil sair nos EUA, e diferentemente de *Rogue Agent*, 007 é o personagem principal. E falando em PSP, tem gente dizendo que o lançamento será adiado para o final do ano que vem. Por favor, diga que não é verdade, Sony!

Master Chief quer você – de novo

Halo, Halo, câmbio!

Certo, o game mais esperado de todos os tempos para Xbox finalmente invadiu nosso planeta, e felizmente, *Halo 2* valeu mesmo a pena. Mas suas horas com Master Chief e "amigos" estão longe de acabar: aparentemente, o próximo game da série (seja *Halo 2.5*, *Halo 3* ou *Halo: Championship Edition*) vai levar menos tempo de cozimento que este último e será para o Xbox 2.

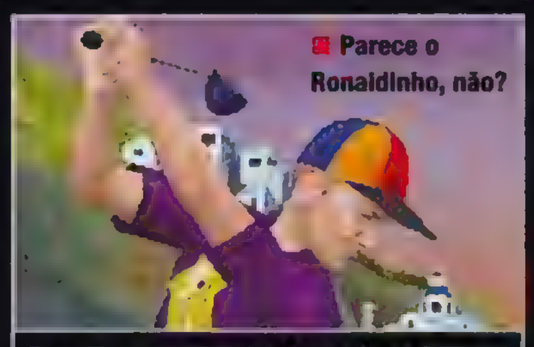
San Andreas: o último GTA

Calma, calma! Não saque sua 9mm para cima de mim! O que estou tentando dizer é que praticamente me garantiram que *San Andreas* será o último game da série *Grand Theft Auto* para PlayStation 2. Então onde vai aterrisar o próximo capítulo da megafranquia? PSP ou PS3? Hummm... talvez eu consiga essa informação na próxima edição. Tenho que continuar engordando meu peruzinho.

PÉ DE OUVIDO

"Estamos direcionando nossa programação com base naquilo que acreditamos que a Sony fará. Não que eu queira ignorar o Xbox, mas **achamos que uma corrida premeditada para um novo sistema é um erro**".

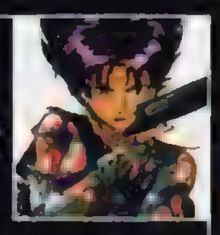
— VP da Nintendo Reggie Fils-Aime, em uma entrevista para o site IGN sobre as especulações de que a Microsoft vai lançar seu próximo console no final de 2005.



Parece o Ronaldinho, não?

"Você pode criar **alguém bem bonito** ou pode criar alguém que se pareça com você".

— Tiger Woods para Conan O'Brien, conversando sobre o modo de criação de jogador do game Tiger Woods PGA Tour.



"Depois de *Halo 2*, estamos planejando algo bastante diferente. Vamos fazer outra coisa e temos algumas idéias".

— Pete Parsons, gerente da Bungie Studio, em uma entrevista para a BBC.

JOGO DE IDÉIAS

2004, ano de ouro

Por Marcelo Barbão

Nos dias posteriores à feira E3, quando consegui finalmente descansar um pouquinho, fiquei uns minutos pensando no ano de 2004. E cheguei a uma conclusão: caramba! É impressionante a quantidade de jogos que arrebentaram de vendas. Lançamentos voltados para gamers hardcore, outros para casuais, novos hardwares, continuações com recordes de venda, entre outras coisas. *The Sims 2*, para começar, tem tudo para ser o game mais vendido da história, como seu antecessor. Depois vieram os jogos que estavam sendo esperados há tempos como *Doom 3* e *Half-Life 2*. As sequências tomaram os consoles de assalto, também. *GTA San Andreas*, *Halo 2* e *Metroid Prime 2* tiveram vendas absurdas em poucos dias. E os novos hardwares? O Nintendo DS já começou a ser vendido no Brasil, o novo N-Gage QD está chegando nos próximos dias e o PSP... bom, o PSP só saiu no Japão, mas ainda há a esperança de que a Sony lance seus produtos por aqui. Principalmente depois que foi divulgado que a empresa escolheu o Brasil como uma das suas prioridades em 2005. Uma das coisas mais interessantes do ano foi o desenvolvimento dos jogos de estratégia. A tecnologia usada em *Rome: Total War* e em *The Battle for Middle-earth* pode ser considerada uma mudança significativa nestes jogos. O ano também foi importante para o fortalecimento de uma indústria nacional de games. A Abragames se consolidou, o governo entendeu que games são produtos culturais (falta baixar a alíquota absurda de impostos para games) e a grande participação no concurso Jogos BR mostrou que os gamers querem criar também. Assim, terminamos 2004 felizes e satisfeitos. Jogos para todos os gostos, sequências e novidades pipocando e uma alta expectativa. 2005 será o ano da próxima geração de consoles? Que venha o novo ano.

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br

NENHUMA SURPRESA: ESTÃO DIZENDO NA INGLATERRA QUE O DESENVOLVIMENTO DE *BURNOUT 4* JÁ ESTÁ BEM AVANÇADO E QUE O GAME ESTARÁ PRONTO NO ANO QUE VEM...

GC/PS2

MEUS VIZINHOS SÃO UM TERROR

Resident Evil 4 chacoalha os alicerces do survival-horror

Leon Kennedy sabe como lidar com zumbis: ele enfrentou uma cidade cheia deles em 1998, em *Resident Evil 2*. Para ele, que definiu o gênero horror (e para qualquer fã da série da Capcom), isso é território conhecido. Esta é a razão pela qual *RE4*, que

O prefeito de Pueblo saúda Leon com o comitê de boas- vindas de sua "pacata" cidadezinha

chega ao Cube em janeiro (e no PS2 no final de 2005), é tão chocante – não são as decapitações e peitos explodindo, é a maneira como a Capcom optou por não conectar o jogo desta vez.

Pela primeira vez na história da série, *Resident Evil 4* passa a sensação de ser um jogo inédito. Sim, você ainda controla Leon como um tanque militar humano, mas aqui ele parece natural – os cenários estáticos foram substituídos por gráficos 3D, e a visão agora está ajustada atrás de Leon enquanto ele explora as florestas da Europa.

Além de simplificar a velha procura por itens, isso permite que você interaja muito mais do que antes com seus arredores. Se estiver cercado em uma casa abandonada, por exemplo, pode colocar estantes na frente de portas, derrubar escadas do telhado e até pular de uma janela no segundo andar quando a zumbizada começa a incendiar o lugar.

Só que eles não são zumbis. Na verdade, este é o *Resident Evil* menos *Resident Evil* já criado. Nosso herói, enviado à sossegada vila européia de Pueblo para resgatar a filha seqüestrada do presidente, vai enfrentar alguns novos inimigos bem perturbadores: fazendeiros de sobretudos, leiteiras de vestidos longos e sujeitos com serras elétricas e máscaras de saco de batatas. Você vai passar metade do jogo tentando descobrir por que esses camponeses desequilibrados querem te matar e a outra metade tentando salvar, com vida, a indefesa filhinha do homem. "Você deve protegê-la ao mesmo tempo em que protege a si mesmo", explica o produtor de *RE4*, Hiroyuki Kobayashi. "Se um inimigo a agarrar, você terá que atirar na perna dele para que ela escape em segurança".

As pitadas de filmes de horror sangrentos, lógico, estão presentes. Mas graças aos cenários 3D, cores mutantes e ruídos de fundo incrivelmente assustadores, é possível notar um clima que tem muito mais a ver com *A Bruxa de Blair* do que com *A Noite dos Mortos-Vivos*. A nova perspectiva de câmera não é perfeita – o combate corpo-a-corpo é duro e alguém da CIA deveria ter ensinado Leon a andar de lado enquanto mira – mas, ainda assim, marca uma grande virada em uma série que precisava desesperadamente e novidades.

Pausa para recordações

Se você acha que *RE4* levou uma eternidade para ficar pronto, tem toda a razão. A Capcom o mostrou pela primeira vez há dois anos, e desde então o game sofreu inúmeros atrasos. O que saiu errado? "Tivemos que voltar à prancheta quatro vezes", explica o produtor Hiroyuki Kobayashi. "Esta é a quarta tentativa de produção de *Resident Evil 4*." Cada uma delas trazia uma versão diferente da câmera, dos controles e do enredo. "Já estou começando a separar idéias para *RE5*", complementa Kobayashi. Enquanto isso, uma notícia chocou os nintendistas em novembro: o game, antes exclusivo para o GameCube, será lançado também para o PlayStation 2. Segundo comunicado da Capcom, a polêmica decisão visa "expandir sua base de consumidores e agradar os acionistas". Mais informações na próxima edição.

Capa roxa e cabelo azulado: se Dante não fosse um semi-demônio, iríamos achar que ele é semi-bichinha

PlayStation 2

CHORA, DEMÔNIO!

Devil May Cry 3 ressurge como nos velhos tempos

Para muita gente, jogar *Devil May Cry 1* e *2* em seqüência é como ver o cisne da fábula se transformar no patinho feio. Todos os pequenos detalhes que tornavam o jogo original tão rico, como cenários de arquitetura gótica, os diálogos e provocações entre Dante e seus inimigos, a variedade nas armas e os quebra-cabeças, desapareceram na continuação, uma aventura bem mais curta e sem o mesmo charme da anterior. Por causa disso a série perdeu fôlego, apesar de ter despontado em 2001 como um hit capaz de rivalizar com *Resident Evil* e *Onimusha*.

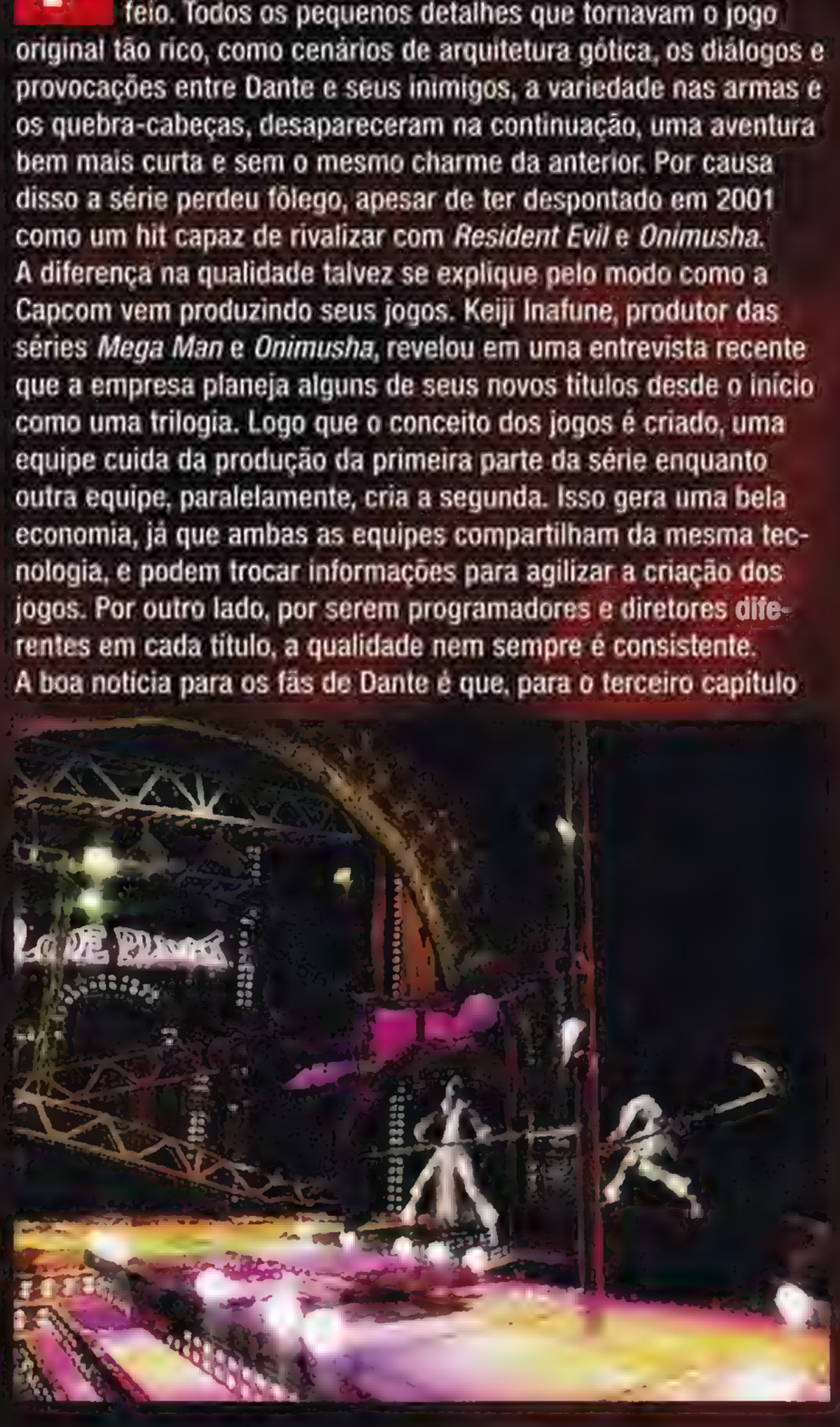
A diferença na qualidade talvez se explique pelo modo como a Capcom vem produzindo seus jogos. Keiji Inafune, produtor das séries *Mega Man* e *Onimusha*, revelou em uma entrevista recente que a empresa planeja alguns de seus novos títulos desde o início como uma trilogia. Logo que o conceito dos jogos é criado, uma equipe cuida da produção da primeira parte da série enquanto outra equipe, paralelamente, cria a segunda. Isso gera uma bela economia, já que ambas as equipes compartilham da mesma tecnologia, e podem trocar informações para agilizar a criação dos jogos. Por outro lado, por serem programadores e diretores diferentes em cada título, a qualidade nem sempre é consistente.

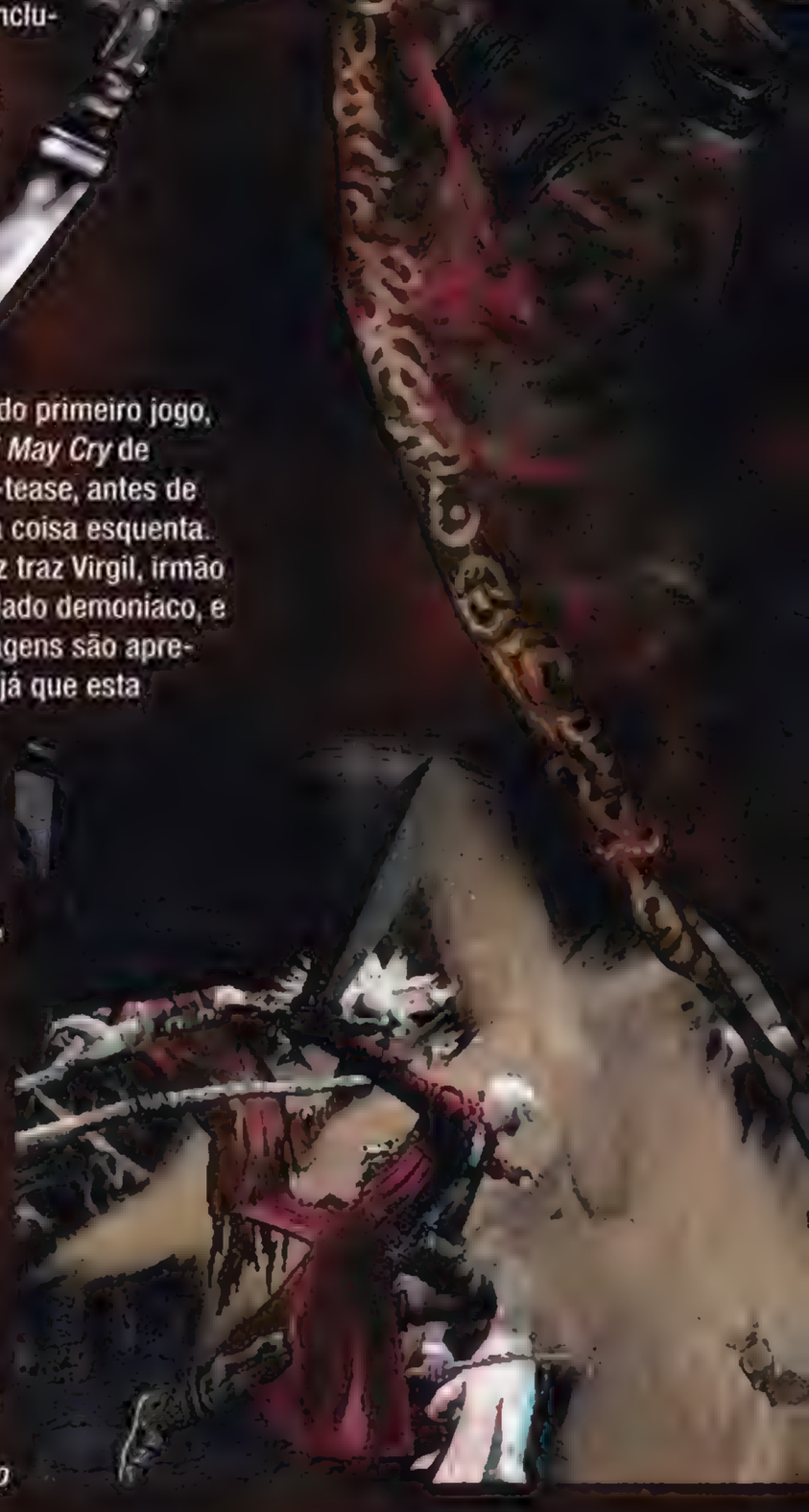
A boa notícia para os fãs de Dante é que, para o terceiro capítulo de *Devil May Cry*, o time que criou o jogo original está de volta, trazendo várias novidades. A Capcom sabe da importância e do potencial desta série, inclusive tendo anunciado a produção de um filme baseado nela, então não está poupando esforços para reconquistar os jogadores. A inovação mais óbvia está no visual do jogo. Enquanto as duas primeiras partes utilizavam o mesmo engine gráfico, *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* tem um engine totalmente novo, que permite mais detalhes nos modelos de todos personagens e novos efeitos visuais.

Os cenários, voltando à sofisticação de detalhes do primeiro jogo, agora incluem o interior da própria agência *Devil May Cry* de Dante, as ruas da cidade e até um clube de strip-tease, antes de passarem para o mundo dos demônios, quando a coisa esquenta. Mantendo as alusões literárias, a trama desta vez traz Virgil, irmão gêmeo de Dante que se deixou seduzir pelo seu lado demoníaco, e envolve ambos num duelo mortal. Novos personagens são apresentados, como a caçadora de demônios Lady, e já que esta história acontece antes da aventura original, ela deve explicar vários mistérios no passado de Dante (inclusive, segundo o produtor Tsuyoshi Tanaka, o motivo por trás do nome da série).

Outras novidades são os quatro modos de luta, Gunslinger, Swordmaster, Trickster e Royal Guard, cada um priorizando um estilo diferente. No Swordmaster, é até possível atirar sua espada contra um inimigo e lutar com as mãos limpas. Finalmente, outra boa notícia: Ryuhei Kitamura, responsável pelos CGs de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, vai dirigir os vídeos de *DMC3*, resolvendo outra grande reclamação dos jogadores sobre o segundo jogo, que era a escassez de CGs para a história. *Dante's Awakening* deve ser um novo começo para a série, em mais de um sentido, e será lançado nos EUA no dia 8 de março de 2005. Vale a pena marcar no calendário.

– Marcel R. Goto





2005

Feliz Natal e um Próspero

2005

Faça suas compras de NATAL e parcele em até 12x!!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games

Game Cube

PS TWO

PSII

Fotos Ilustrativas

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00

Promoção

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

PS One

Promoção

6 x R$ 69,00

Kit de NATAL

Por R$ 139,00

GAME BOY SP

X-BOX

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

LANÇAMENTO

CRYSTAL CHIPS

COMPATÍVEL COM TODOS OS MODELOS DE PS 2 (V1-V12) - PS TWO

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DO CHIP NO BRASIL

WWW.CRYSTAL-CHIPS.COM

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos Cartões

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Xbox

A UNIÃO FAZ A FORÇA

Seqüência de KOTOR vai mais a fundo no universo de Star Wars

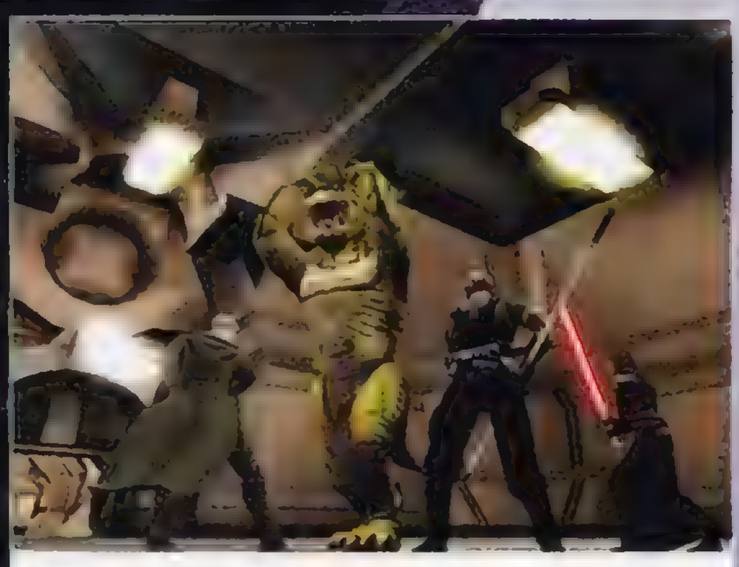
Há muito tempo, um novo game *Star Wars* era algo que jogadores sofisticados olhavam com cautela e não com ansiedade. *Star Wars: Knights of the Old Republic*, de 2003, provou que Star Wars das antigas é o que liga – nada de gungans, genosians ou corridas de pod racers para estragar a diversão. A seqüência de *KOTOR*, *The Sith Lords*, chega ao Xbox ainda em dezembro, e parece oferecer emoções similares. Pedimos a um dos produtores do game, Mike Gallo da LucasArts, que falasse conosco sobre alguns dos momentos mais empolgantes dessa épica seqüência. Não foi surpresa nenhuma quando vimos que isso envolvia novos poderes da Força, escolhas entre lado do bem e lado do mal, andróides espertos e uma pancada de novos mundos exóticos para explorar. A grande surpresa? O novo poder da Força, chamado Battle Meditation, parece mais com uma noitada em uma boate dos anos 80.

Terra de diferenças

Mike Gallo: Por que nosso heróico Jedi parece tão pálido? Ele obviamente pegou o caminho do lado negro, o que resultou em algumas mudanças em sua aparência. Agora, ele precisa parar com a ladroagem e enfrentar alguns monstros.

Combate estelar

MG: A batalha rola em frente a um misterioso templo no planeta Dxun. O sistema de combate de *KOTOR 2* oferece muitas diferenças sutis, incluindo novas animações de combate para os personagens que mudam conforme você fica mais forte.

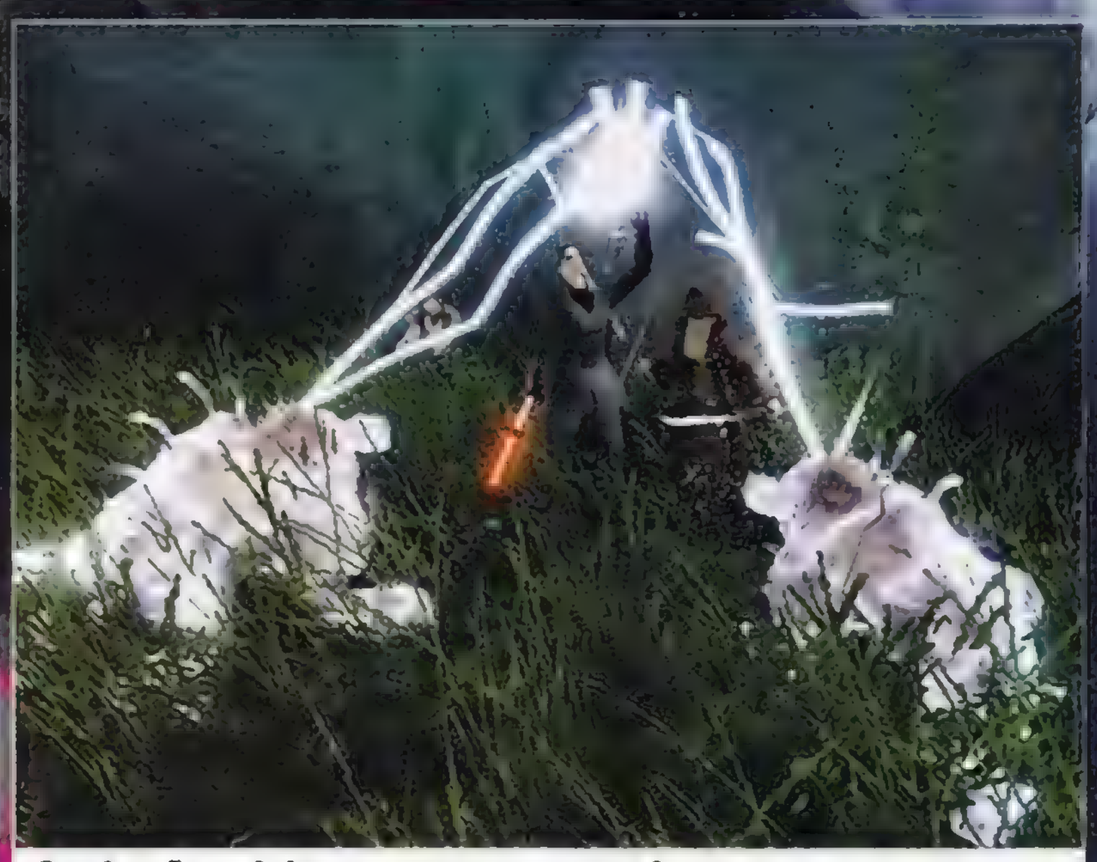


Lagartos no espaço

MG: Como essa coisa entrou aqui? Grande parte do jogo diz respeito à exploração da superfície de sete gigantescos planetas, mas você também verá muita ação rolando em ambientes fechados. Aqui, nossos heróis encontram o comitê de boas-vindas de Onderon.

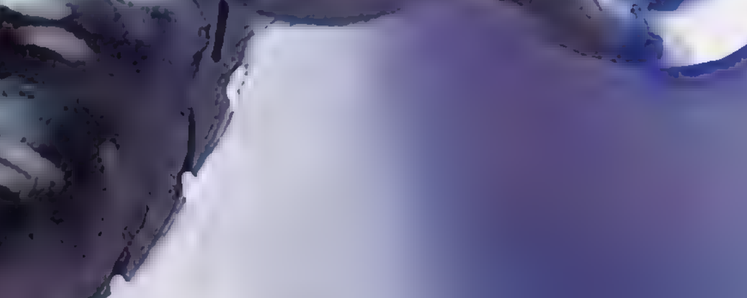
Dança das cadeiras

MG: O poder da Força, Battle Meditation, pode mudar o destino de um combate. Esse poder eleva os status dos membros de seu grupo ao mesmo tempo em que reduz os dos inimigos que estão perto de você. No total, *KOTOR 2* traz mais de 60 novidades e poderes da Força.



O raio não cai duas vezes no mesmo lugar

MG: Mais uma vez, Jedis do bem e do mal têm acesso a habilidades únicas. Aqui, o poder da Força do lado negro, Storm, frita um par de indefesos cannoks. Os poderes do lado negro tendem a ser mais agressivos, enquanto os poderes do lado da luz tendem a se concentrar em habilidades defensivas e de recuperação.



Eu, robô!

MG: Destroy Droid é um importante poder da Força do lado da luz, isso se você tiver raiva de R2. Seis novas classes, como a Jedi Weapon Master e Sith Assassin, permitem que você aperfeiçoe o domínio da Força.

Proibida a entrada de animais

MG: Já se perguntou por que os monstros nunca se aventuram nas cidades dos RPGs? Em *KOTOR 2*, algumas criaturas desgarradas fazem justamente isso. Aqui, a milícia local ajuda seu grupo a enfrentar uma fera em Onderon.

Pare sentir o aroma das flores

MG: Atton Rand e Bao-Dur se juntam a seu personagem em um local pitoresco para tomar um ar. Forme seu grupo com até 10 personagens, todos com personalidades e motivações diferentes. Aí, parta para a porrada.

Mocinhos usam pantalonas

MG: Bao-Dur e gangue posam para uma foto glamourosa na praça de Iziz, em Onderon. Dessa vez, as escolhas que você faz entre lado do bem e do mal afetam não apenas seu personagem, mas também quem está em seu grupo e aqueles que podem se juntar à sua jornada.

Juntando a turma

MG: Três sabres de luz contra um andróide minerador? Não parece nada justo. Todos adoraram a customização de sabres de luz no primeiro *KOTOR*, portanto expandimos essa idéia aqui. Pode esperar novas cores e opções para sua descolada espada laser.

OS PRIMEIROS GAMES

A EGM Brasil compara os cinco principais títulos para Sony PSP e Nintendo DS

O PlayStation Portátil e o Nintendo DS oferecem experiências de jogo portátil completamente diferentes – o PSP pega pesado com performance audiovisual de última geração, uma tela linda e funções online, ao mesmo tempo em que o DS reinventa os games portáteis com duas telas e um inédito sistema de controle com toque na tela. Apesar disso, os dois consoles invariavelmente serão comparados e, em última instância, o que determinará qual deles é melhor será a disponibilidade de títulos. No passado distante, o Game Gear da Sega deu um pau no Game Boy da Nintendo no que diz respeito a especificações técnicas... mas um número imenso de pessoas estava mais a fim de jogar *Tetris* a *Shapes & Columns* – o que importa são os games. Tendo isso em mente, a EGM Brasil passou um bom tempo com todos os títulos já disponíveis tanto para PSP quanto para DS e selecionou os cinco melhores de cada sistema. Qual será a seleção que vai reinar suprema?

(TAMANHO REAL)

INFORMAÇÕES

Data de lançamento: março de 2005 (dezembro de 2004 no Japão).
Preço (EUA): US$ 299,99 (estimado).
Midia: Universal Media Disc, um disco óptico que armazena até 1.8 GB de dados (metade de um DVD).
Mais:
* Será possivel comprar filmes e músicas no formato UMD.
* Entrada USB 2.0, porta de dados com infravermelho e abertura para cartão de memória Sony.
* Permite a reprodução de músicas em ATRAC3 e MP3 em memory cards.
* A função Wi-Fi permite que usuários entrem em rede com outros PSPs para partidas multiplayer e conectem o aparelho à internet usando locais com disponibilidade de Wi-Fi e redes de comunicação sem fio.

PSP: TEST-DRIVE COM O PORTÁTIL DE ALTA TECNOLOGIA DA SONY

Claro que o console é lindo e sexy, mas ainda pairam sérias questões sobre a capacidade dos jogos para PlayStation Portátil proporcionarem de fato as experiências com qualidade de PS2 que foram prometidas. Depois de meses de silêncio, a Sony permitiu aos consumidores que dessem uma olhada em alguns jogos durante a Tokyo Game Show... e a resposta não ficou bem clara. Alguns títulos apresentam visual arrebatador, como *Coded Arms*, da Konami, e *Ridge Racer PSP*, da Namco; mas muitos dos títulos jogáveis mal pareciam melhores do que uma versão para PS1. Essa diferença na qualidade gráfica só serviu para fazer com que os jogos para PSP não impressionassem. Além disso, uma grande parte dos jogos que estavam na TGS nunca chegarão aos EUA, e por boas razões. Quase ninguém vai querer saber de versões portáteis de jogos de tabuleiro e é certeza de que não há necessidade de dois simuladores de caça-níqueis. Ainda assim, não seria justo condenar o PSP baseado nessa demonstração inicial – os primeiros jogos do lançamento do PS2 também eram bem irregulares, e veja só no que deu. Vamos agora dar uma olhada nos cinco melhores títulos da nova máquina.

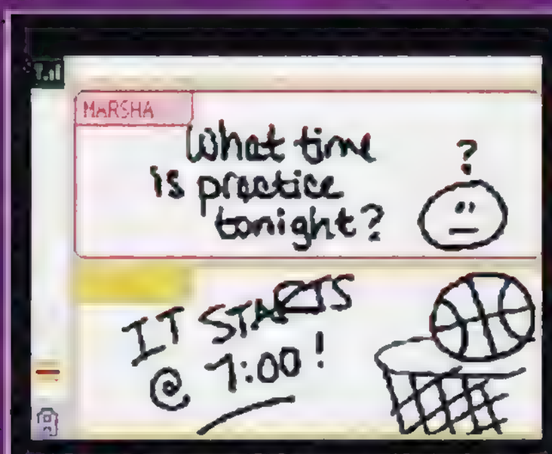
Considerações sobre o hardware

A Sony merece aplausos por ter incluído controle analógico no PSP (a Nintendo só oferece um botão direcional tradicional no DS), mas depois de passar um tempo manuseando os jogos na TGS, não gostamos tanto assim da alavanca de borracha do PSP. O bastão volta para a posição central sozinho, de um jeito bem diferente do que acontece com o DualShock, e o movimento de modo geral parece muito solto, fazendo com que se vire demais em jogos de corridas e deixando quase todos os outros títulos meio desajustados. Além disso, a duração da bateria é preocupante: a Sony afirma que dura de quatro a oito horas para jogar e ínfimas duas horas e meia para assistir aos filmes. Isso mesmo, nada de *O Senhor dos Anéis* em UMD...

(TAMANHO REAL)

DS: DIFERENTE É BOM

"Estamos fazendo com o DS algo nunca experimentado antes", diz Reggie Fils-Aime, vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo. Ele pode ter inclinação para o melodrama, mas neste caso é quase um eufemismo. Com duas telas (sendo que uma delas é sensível ao toque), microfone embutido e programa de chat, além de permitir multiplayer sem fio e acesso à internet, o Nintendo DS avança muito em relação ao Game Boy. Isso significa que vai demorar um pouco para o mundo se acostumar com ele – é um pouco grande para caber no bolso, e os jogadores (e empresas) precisarão gastar tempo para aprender a usar a tela sensível. A Nintendo espera que a adaptação ocorra sem maiores problemas e, pelo visto, é o que está acontecendo: apesar de a empresa ter colocado nas lojas mais de um milhão de aparelhos DS, o produto se esgotou e só voltará às lojas em janeiro.



O software *PictoChat* vem embutido na máquina e só pode ser jogado com a canetinha stylus que acompanha o DS

Considerações sobre o hardware

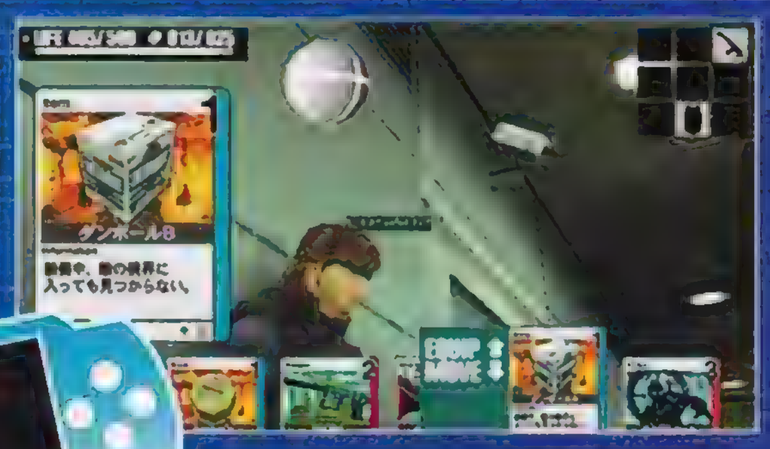
A maior vantagem do Nintendo DS, neste momento, não são os preços mais baixos, nem as belas características novas: o que faz diferença é a própria Nintendo. Muitas empresas de desenvolvimento de jogos pegaram o bonde e elogiam o maravilhoso potencial do sistema, mas, até agora, todos os jogos que despertaram interesse de verdade estão sendo desenvolvidos pela Nintendo – inclusive quatro da nossa lista dos cinco melhores. Será que o DS vai conseguir conquistar as empresas de criação de jogos ou vai se transformar em mais um sistema que só conta com os títulos criados pela própria gigante japonesa? A Nintendo aponta para o lançamento de títulos de empresas como a EA (*The Urbz*, *Madden NFL 2005*) e a Namco (*Ridge Racer* e *Mr. Driller*), além de futuros títulos de Capcom, Konami e SquareEnix (ausente no PSP). Mas, pensando bem, a Nintendo também tinha prometido apoio das third-parties para o GameCube, além do Nintendo 64 antes dele...

INFORMAÇÕES

Data de lançamento: 21 de novembro de 2004.
Preço (EUA): US$ 149,99 (EUA), R$ 899,00 (Brasil).
Mídia: Cartuchos exclusivos para DS que armazenam até um GB de informação (1/14 da capacidade da mídia do PSP).
Mais:
* Também funciona com os jogos de GBA (mas os cartuchos do GB original ou do GBC não funcionam).
* Inclui o software *PictoChat* embutido para mensagens instantâneas sem fio
* A duração da bateria está estimada em dez horas; pode ser recarregado com o mesmo cabo usado pelo GBA.
* As funções sem fio permitem que usuários de DS entrem em rede com até 15 outros aparelhos para multiplayer ou se conectem à internet usando locais com Wi-Fi e redes de comunicação sem fio.

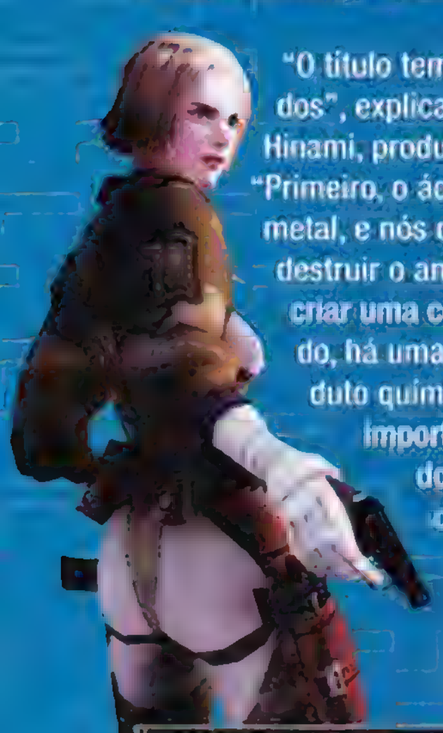
Impacto duplo

A adição de Teriko, uma segunda personagem jogável, dá um gás extra às possibilidades táticas. "Por exemplo, você pode fazer com que ela chame a atenção do inimigo e então fazer com que Snake se esgueire por trás para derrotá-lo", diz Masahiro Hinami, produtor de *Metal Gear Acid*.

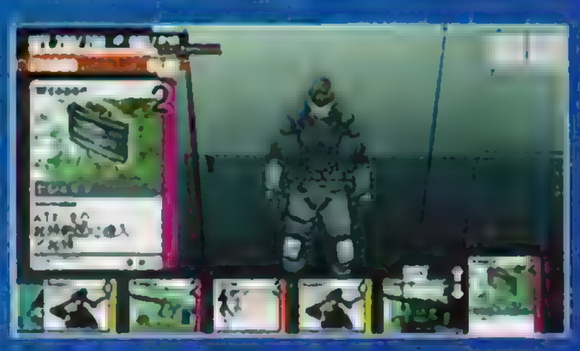


METAL GEAR AC!D

Konami • Março de 2005



"O título tem três significados", explica Masahiro Hinami, produtor de *Acid*. "Primeiro, o ácido dissolve o metal, e nós queríamos destruir o antigo Metal Gear e criar uma coisa nova; segundo, há uma arma com produto químico ácido que é importante no enredo do jogo; e terceiro, criamos um novo gênero – Active Command Intelligence Duel (Duelo de Inteligência com Comando Ativo)". Com tanto simbolismo, é óbvio que os caras que estão por trás da versão de *Metal Gear* para PSP não estão de brincadeira. *Acid* deixa de lado a jogabilidade stealth e favorece duelos estratégicos em turnos com cartas. Mover-se, equipar armas, ataque e fuga exige que você tenha pontos acumulados. Se ficar sem pontos, terá que descansar e seus inimigos podem se dar bem nesse meio tempo. "Resolvemos não fazer um jogo de ação", explica Hinami. "Há a questão da sensível alavanca analógica do PSP, mas queríamos mesmo fazer um *Metal Gear* para se jogar no metrô e que pudesse ser pausado quando necessário." Apesar de o enredo não ser parte oficial da saga, ele rola alguns anos depois de *MGS2*. Solid Snake está aposentado, até que morde a isca do governo e aceita mais uma missão. Durante sua aventura, conhece uma agente chamada Teriko... que também é uma personagem jogável. "A possibilidade de controlar Snake e Teriko faz com que este jogo seja bem diferente", afirma Hinami. Essa mecânica de dois personagens suscita a pergunta óbvia: e o jogo cooperativo usando Wi-Fi? "Estamos examinando as possibilidades", diz.



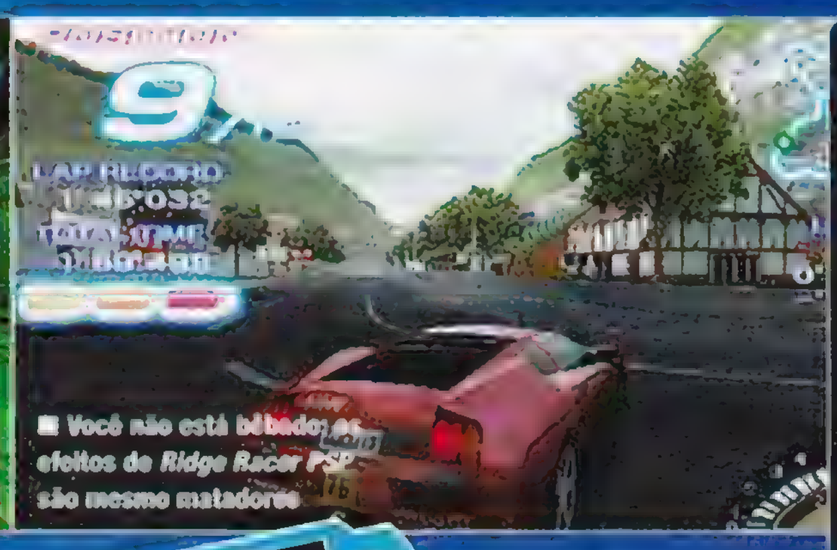
KONAMI E O PSP

"Acho que o DS vai atrair um público mais jovem, ao passo que o PSP vai atrair os jogadores mais maduros".

– Kazumi Kitaue, executivo-chefe da Konami

"Apesar de não termos as informações finais a respeito da vida útil da bateria, estamos preocupados com sua duração. Diferentemente dos cartuchos de GBA, é preciso fazer com que o UMD fique rodando dentro do PSP. Vou tentar minimizar a quantidade de acesso ao disco para fazer com que o uso da bateria seja o menor possível".

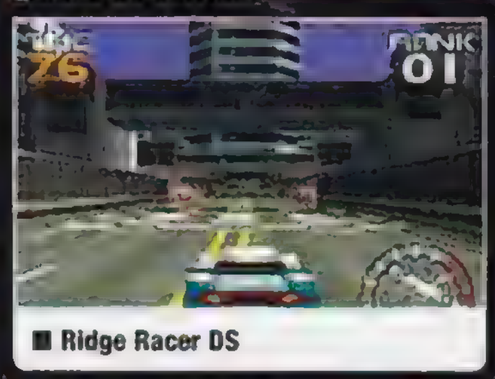
– Masahiro Hinami, produtor de Metal Gear Acid



■ Você não está bêbado: efeitos de *Ridge Racer PSP* são mesmo matadores

Racha Ridge Racer

Dois novos portáteis, dois novos games de corrida:

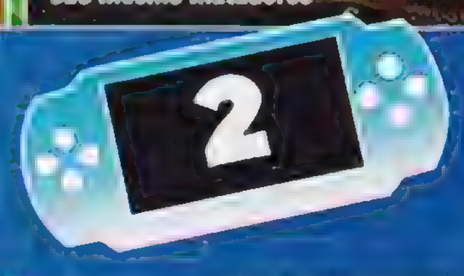


■ Ridge Racer DS

■ Ridge Racer PSP

O *Ridge Racer* para DS parece horroroso quando comparado ao seu primo para PSP, mas é preciso lembrar que, com ele, você pode controlar seu carro com a stylus e a tela sensível ao toque. Sério.

RIDGE RACER PSP

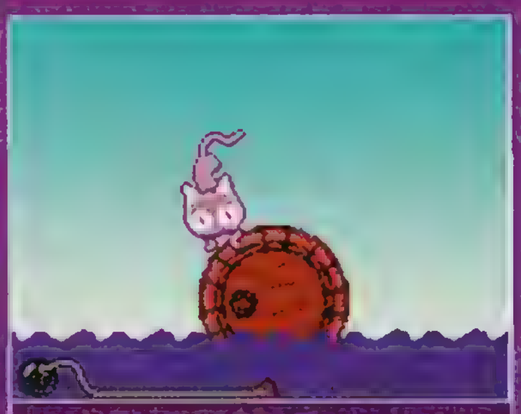


Namco • Março de 2005

É um bom sinal que, mesmo em seu atual formato cru de demonstração (a versão jogável da Tokyo Game Show não trazia nem carros de competição nem linha de chegada em uma infinita pista cheia de curvas), *Ridge Racer PSP* seja notavelmente divertido e bonito. A Namco com certeza está no caminho certo; diferentemente de alguns outros jogos para PSP, o controle analógico é bem natural para virar o carro, já que fazer pequenos ajustes com ele é mais fácil do que com a alavanca, e fica fácil dar as famosas derrapadas de *Ridge Racer*. O demo ficou lindo na tela ampla do PSP, e os cenários de fundo ganharam alguns toques bacanas, como um avião a jato voando no céu a certa altura. Diferente de outros games de corrida para PSP em exposição, *Ridge* não sofreu com lentidão nem imagens picotadas.

O *Ridge Racer* original definiu o PlayStation, então nada mais adequado que, uma década mais tarde, seu descendente faça o mesmo pelo PSP.

Warlo ordena: assopre!



MAIS WARIO?

Você ainda precisa de mais um pouco da insanidade de *WarioWare*? O socorro está a caminho. No Japão, a Nintendo lançou recentemente uma seqüência totalmente diferente para GBA chamada *Mawaru Made in Wario*. Ela oferece uma seleção nova de microgames malucos e frenéticos, mas com um diferencial arrasador – um sensor de movimento. Você vai ter que virar, tombar e girar seu Game Boy Advance para se dar bem.

WARIOWARE INC. DS

Nintendo • Janeiro de 2005

WarioWare Inc., de 2003, pegou de jeito o público desencanado adepto do Game Boy Advance com sua revolução bizarra nos games portáteis: despejar sobre o jogador um ataque incessante de pequenos "microgames" espetaculares. Descobrir como resolver esses desafios diminutos no tempo máximo de três segundos era só metade da diversão; sacar todas as piadas inteligentes e as referências a jogos clássicos da Nintendo correspondia ao restante. Esta seqüência para DS parte da mesma premissa, mas injeta insanidade extra, graças à característica única de jogo proporcionada pelo painel sensível ao toque combinado a stylus.

Quase todas as tarefas usam a stylus de um jeito diferente: você vai ter que esfregar, traçar e cutucar coisas aleatórias em mais de 180 microgames inéditos. Alguns são bem simples, como acender um fósforo ou desenrolar um rolo de papel-higiênico, mas outros o deixarão perplexo. Alguns microgames também usam o microfone do DS, exigindo que você grite ou assopre em cima dele na hora certa. Não é surpresa o fato de *WarioWare Inc. DS* conquistar com facilidade o posto mais alto entre a seleção inicial de jogos do DS. Não vai receber elogios pelo visual, mas nenhum jogo consegue usar com tanta eficiência as características que só o DS tem.

SUPER MARIO 64 DS

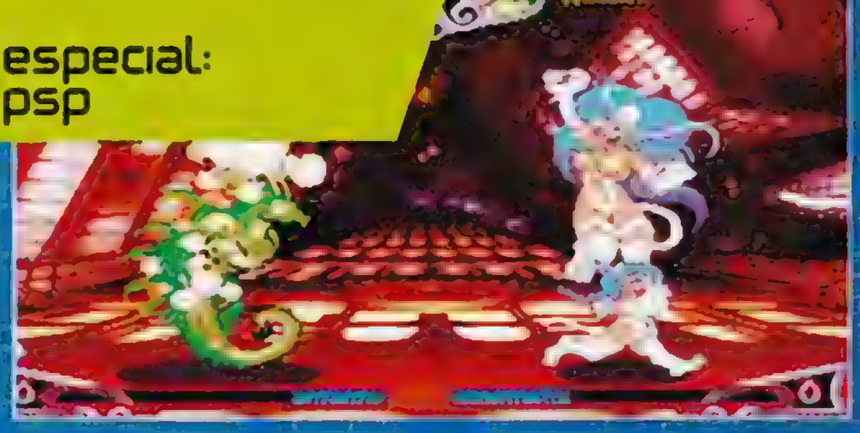
Nintendo • Novembro de 2004

O que um jogo reciclado está fazendo perto do topo da lista dos melhores jogos para um sistema que tem tudo a ver com originalidade? Bem, não se trata de mera reciclagem: estamos falando de *Super Mario 64*, o game de plataforma que estabeleceu o gênero e continua sendo um dos melhores no segmento. Em segundo, não é reciclagem nenhuma. Você continua explorando o castelo da princesa e juntando estrelas em sua missão para salvá-la do Bowser. Mas está tudo diferente. Você não joga só na pele do Mario, mas também passa a ser Yoshi, Wario e Luigi, cada um com suas habilidades e power-ups. Dá até para fazer eles se enfrentarem no multiplayer sem fios com apenas um cartucho. Os controles são diferentes, com a opção de usar a tela de toque para se mover (e o direcional para pular, agachar etc.) ou escolher uma configuração mais tradicional, em que a segunda tela controla a câmera. O castelo traz mundos novos para explorar, com 150 estrelas escondidas – 30 a mais do que no jogo original. Até os mundos repetidos trazem novas características, como cogumelos para fazer com que Mario fique grande, e novas áreas que exigem habilidades de personagens diferentes. A única coisa que não mudou muito foi o visual – *64 DS* é muito parecido com sua versão para Nintendo 64. Poderia ser melhor.

METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT

Nintendo • Novembro de 2004

Hunters é exatamente o que os fãs temiam há alguns anos, quando a Nintendo anunciou que o *Metroid* seguinte teria visão em primeira pessoa: um game de tiro acelerado, com cara de arcade, que parece totalmente fora do tom desta amada série de aventura. Mas essa é exatamente a idéia, como explica Rich Brody, designer da Nintendo. "O modo de jogar é diferente de qualquer outro [título da série]". Como jogo gratuito que vem com o DS, *First Hunt* é apenas uma versão demo de *Hunters* (programado para o início de 2005), mas inclui mais do que o esperado: três modos para um jogador (sendo que um deles tem objetivo final, um concurso cronometrado para matar inimigos e um jogo de corrida em que Samus se enrola na morph ball) e dois tipos de multiplayer para mata-mata em rede. Usando uma combinação do botão direcional para se movimentar e a tela sensível ao toque para olhar a sua volta (dê dois toques para pular), como uma disposição de teclado e mouse em um game de tiro para PC, além do botão L para atirar, os controles de *Hunters* acabam ficando naturais e os ambientes definidos e coloridos dão uma amostra do que há de melhor no visual do DS até agora. Mas no que diz respeito ao aspecto principal – o jogo em si – o júri terá que se reunir no ano que vem para dar o veredicto. ➤



VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

3

Capcom • Março de 2005

Vampire Chronicle: The Chaos Tower reúne todos os personagens, movimentos e os estágios da longeva série *Darkstalkers*, da Capcom, em uma mistura condensada de lutas monstruosas. A jogabilidade se desenrola como na lendária série *Street Fighter* – você tem três socos e chutes diferentes, um vasto arsenal de golpes especiais bizarros e movimentos bem malucos. O combate não é exatamente muito original, mas o elenco de personagens com certeza é: demônios fanfarrões, fantasmas espantosos, um abominável homem das neves e um rock star morto-vivo representam uma pequena amostra das esquisitices presentes aqui. Na verdade, *Tower* apresenta pouca coisa inédita (aliás, esta mesma coleção foi lançada para o Dreamcast no Japão), mas combina bem com o PSP com cores vivas, animação fluida e controles de boa resposta. Além disso, a possibilidade de partidas em rede permitirá que você teste suas habilidades contra bichos-papões e lobisomens loucos por um desafio.

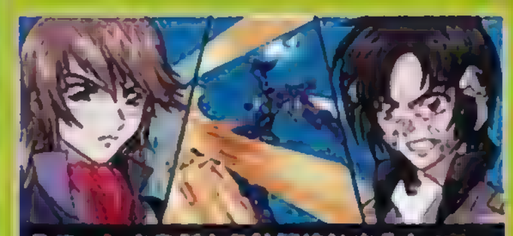
PSP: SÓ NO JAPÃO

Estes games para PSP só estão programados para sair no Japão. Será que vai dar para jogar em outros lugares?

DERBY TIME: Garotos com cara de anime treinam cavalos de corrida.

GHARGREV: Um RPG de ação que oferece combate ao estilo de Zelda.

POPOLOCROIS: Será que o resto do mundo vai poder ver este remake?



SOUKYU NO FAFNER: Recria as batalhas de um anime de sucesso.

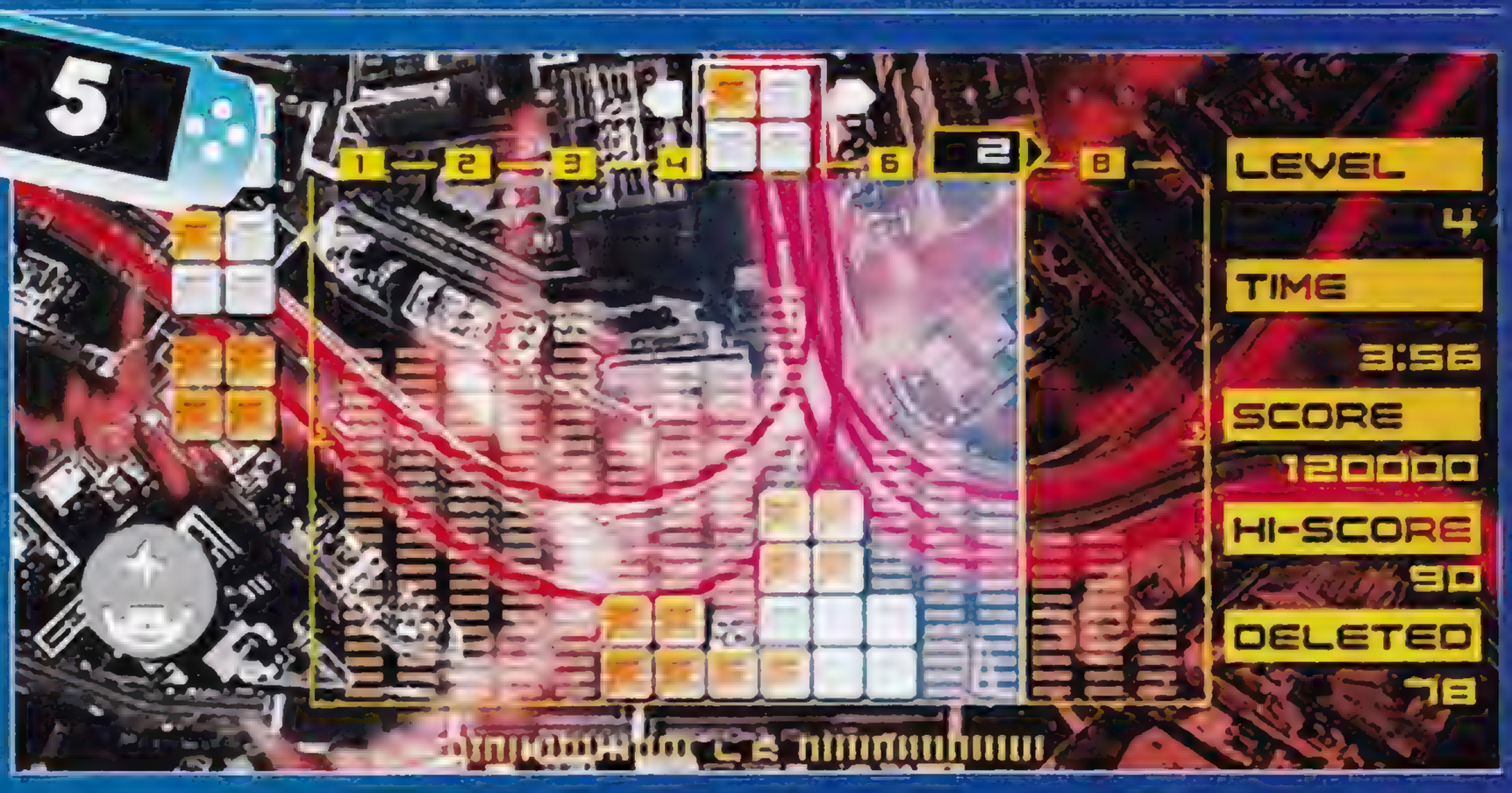
4

CODED ARMS

Konami • Março de 2005

No mar dos primeiros lançamentos para PSP, *Coded Arms*, game de tiro ciberpunk da Konami, se destaca como o mais bonito. Claro que visual não é tudo, e os detalhes da história são parcos – têm algo a ver com um supercomputador que enlouqueceu e um montão de bestas mutantes para detonar. Nós o incluímos em nossa lista devido a seu visual quase com qualidade de PS2, apesar de a jogabilidade parecer um pouco restrita pelo esquema de controle limitado do PSP no atual estágio inicial. O movimento é controlado pela alavanca analógica meio descalibrada, enquanto os botões de cima (X, O etc.) servem para olhar em volta. A configuração se parece com a de *Turok* para N64, e nesta era de controle com duas alavancas como regra para FPSs, isso não caiu muito bem. Uma solução mais adequada para os controles não é muito óbvia, mas esperamos que a Konami encontre uma antes da estréia nos EUA. "Os jogos FPS não são bem aceitos no Japão, de modo que este título está sendo feito com os EUA em mente", diz Kazumi Kitaue, da Konami.

5



LUMINES

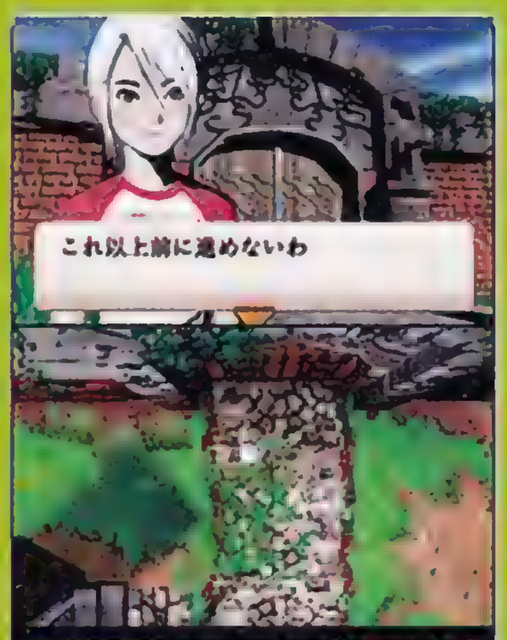
Bandai • Março de 2005

Assim como muitos dos melhores jogos de quebra-cabeça disponíveis, *Lumines* parece decepcionante à primeira vista. Aqui, seu objetivo é formar um quadrado com quatro blocos da mesma cor, mas seus pontos só são contados quando uma linha de escâner que percorre a tela passa para levar embora os blocos agrupados adequadamente. Para ganhar pontos, você precisa deixar vários blocos prontos para quando o escâner passar. Cenários de fundo lindões e música dinâmica que sempre muda dão um tom atual e estiloso ao jogo (não é de surpreender, já que *Lumines* é do mesmo cara que está por trás de *Rez*, sucesso cult de PS2).

DS: SÓ NO JAPÃO?

O DS japonês tem data diferente (3 de dezembro) e seleção de jogos própria. Confira alguns deles:

■ **GANBARE GOEMON:** o ninja místico que todos adoram está de volta.



■ **ANOTHER:** aventura que faz uso do microfone e da tela sensível do DS.

■ **METEOS:** puzzle dos mesmos criadores de *Super Smash Bros.* (GC).

■ **INTERN TENDOU DOKUTA:** game cirúrgico dos mais bizarros.

FEEL THE MAGIC: XY-XX

Sega • Novembro de 2004

Você já conhece a história: o rapaz conhece a garota, o rapaz se apaixona, o rapaz tira escorpiões das costas da garota, o rapaz detém um touro desembestado, fim. Tem tudo a ver o fato de que a história que amarra a coleção de minigames da Sega ao estilo de *WarioWare* seja bizarra. Nem que seja só para combinar com o visual gráfico psicodélico, a trilha sonora de folk-rock dos anos 60 e o nome maluco. Apesar de termos passado bem pouco tempo com o jogo, foi suficiente para repensarmos as noções que tínhamos a respeito do DS como aparelho. (Por exemplo, um jogo faz com que você apague velas assoprando de verdade no microfone embutido. Bem legal). *XY-XX* é um título em que você deve prestar atenção logo no lançamento: trata-se de uma iniciativa criativa e boa de jogar, com muita noção de estilo. A única questão que fica no ar é se os poucos 30 minigames vão continuar sendo divertidos depois de jogá-los repetidamente.

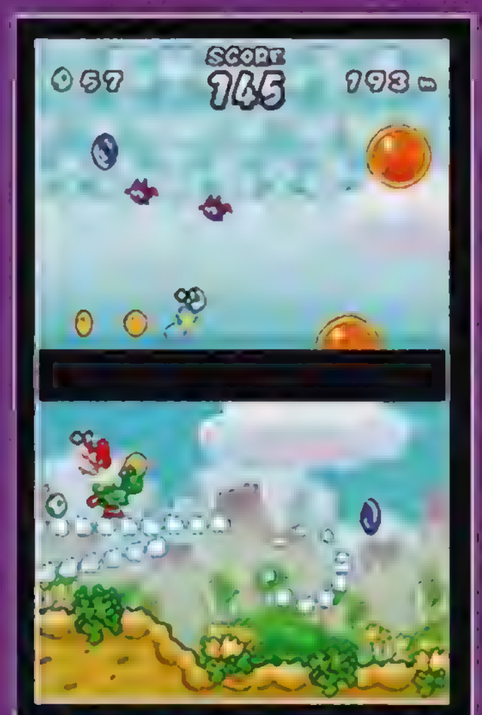
■ **Em *Magic*, você só usa a tela sensível ao toque e o microfone para jogar os minigames. E sim, são mesmo escorpiões na blusa dela**

■ **Conduza o Baby Mario através do céu em um balão e ajude ele e Yoshi em mais uma aventura insana**

YOSHI'S TOUCH & GO

Nintendo • Janeiro de 2005

Este game de plataforma para DS pode até tomar emprestado seu visual de "esboço com lápis de cor" de *Yoshi's Island*, um dos melhores do Super Nintendo, mas a jogabilidade é algo que só o DS pode proporcionar. Depois de usar a tela sensível ao toque para puxar nuvens que guiam um Baby Mario que cai do céu, ultrapassando obstáculos, pegando moedas e caindo em cima das costas de Yoshi, o jogador conduz a dupla por fases de scroll horizontal, clicando no cavalo-dinossauro de Mario para pular, desenhando linhas para cobrir buracos e capturar inimigos, ou batendo em qualquer lugar da tela para jogar ovos. O curto demo que jogamos foi um dos poucos que utilizava bastante a segunda tela do DS e o painel sensível ao toque, fazendo com que ficássemos ansiosos para jogar mais. ➤

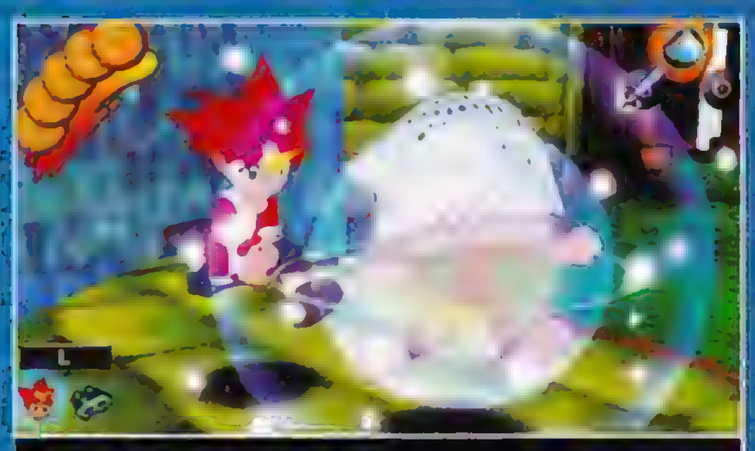


■ **Fãs das antigas da Nintendo irão notar as referências ao antigo *Gunshoe*, clássico do NES**

PSP: O MELHOR DO RESTO

MAIS GAMES

Para o caso de algum dos jogos anteriores não o agradar



APE ESCAPE

Sony CEA • Março de 2005

A jogabilidade de *Escape* vai sofrer um pouco com a falta de duas alavancas analógicas. Os fãs também podem esperar um segundo *Ape* – uma coleção de minigames com macacos.

TALES OF ETERNIA

Namco • Março de 2005

Este RPG épico na verdade saiu para PS1 com o nome de *Tales of Destiny II*, mas quase ninguém reparou. Esperamos que encontre novo público em sua forma portátil expandida.

DYNASTY WARRIORS

Koei • Março de 2005

Acabar com legiões de guerreiros chineses corpulentos funciona bem na tela pequena, mas preferiríamos que a Koei não tivesse resolvido usar um terço da tela para mostrar um mapa. Tá pensando que é o Nintendo DS?

HOT SHOTS GOLF PORTABLE

Sony CEA • Março de 2005

A versão fofa e esquisita de um jogo de golfe da Sony simplesmente pertence ao PSP: visual apurado, customização insana de personagens e partidas multiplayer em rede Wi-Fi devem fazer dele um campeão.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS

EA Games • Março de 2005

Todos os carros mexidos, rebaixados e enfeitados da série de enorme sucesso da EA faz uma boa transição para a tela do PSP, apesar de não rodar tão macio quanto *Ridge Racer*...

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Sony CEA • Março de 2005

O ciborgue sombrio volta à ação neste FPS baseado na série de anime. Pode esperar ação mais parecida com a do antigo título *Shell* para PS1 do que com a do serviço meia-boca que fizeram para PS2.

E O QUE MAIS VEM POR AÍ NO PSP

- Death Jr.
- Devil May Cry
- Gran Turismo 4 Portable
- NBA Street

- NFL Street
- NHL FaceOff 2005
- Spider-Man 2
- Syphon Filter: Logan's Shadow

- Tony Hawk's Underground 2
- Twisted Metal World Tour
- Viewtiful Joe
- Wipeout Pure

RELATÓRIO DA PRIMEIRA LEVA DE GAMES DO PSP:

6.5

O QUE É LEGAL:

- Alguns jogos têm visual de tirar o fôlego
- A tela é enorme e tem alta resolução
- Vários jogos já usam as possibilidades da rede Wi-Fi
- Existe a promessa de muitos jogos criados por empresas terceirizadas

O QUE NÃO É:

- Alguns jogos são feios de doer
- É preciso se acostumar com o uso da alavanca analógica
- Pouquíssimos títulos imperdíveis foram mostrados
- Cadê os jogos da SquareEnix?

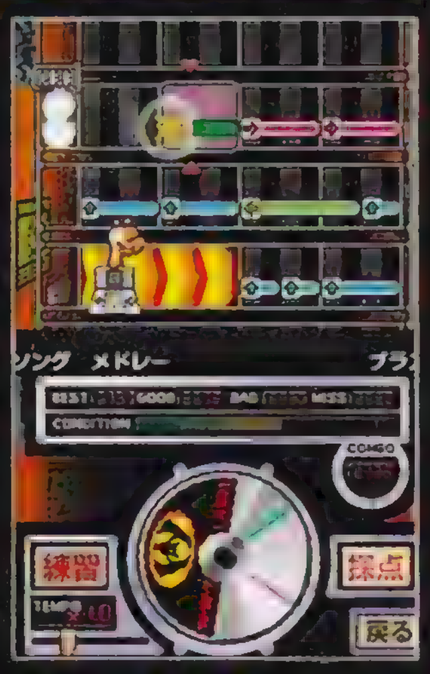
DS: O MELHOR DO RESTO

Eles não chegaram ao top 5, mas também estão na lista

JAM WITH THE BAND

Nintendo • 2005

Agradeça a Miyamoto por alguém ter ressuscitado este jogo musical originalmente feito para GBA. *Band* permite que você escolha um instrumento e aperte botões, ao estilo de *Donkey Konga*, acompanhando melodias com até sete outros jogadores.



ADVANCE WARS DS

Nintendo • 2005

A série de estratégia de guerra baseada em turnos chega ao DS – e aproveita bem a tela de cima para um mapa aéreo, combate e outras coisas. Portanto, não vamos nem discorrer sobre o quão profundamente tonto este título é (não deveria ser *DS Wars*?).

PUPPY TIMES

Nintendo • 2005

A idéia de criar três cães virtuais usando o comando de voz por meio do microfone embutido do DS parece mesmo ser algo muito legal. Cachorrinhos do DS diferentes também podem se comunicar por rede sem fio. Não que isso fosse fazer a menor diferença para nós. Ceeerto!

SPIDER-MAN 2

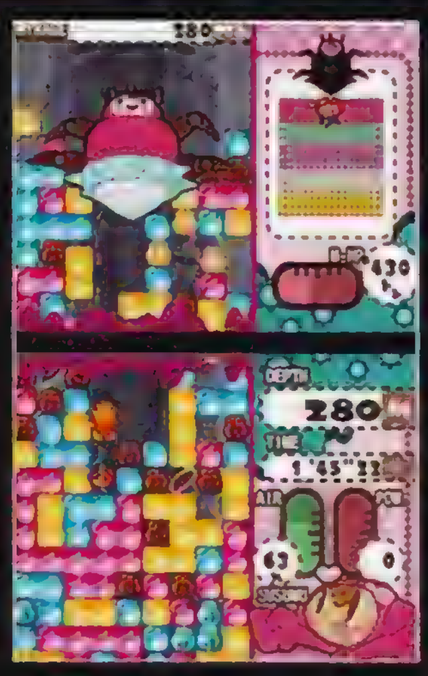
Activision • Nov 21

Apesar de a maior parte da jogabilidade ser parecida com muitos jogos em scroll lateral para GBA, *Spider-Man 2* tem gráficos apurados e minigames (como pegar com uma rede itens que Doc Ock atira na sua direção, usando a tela sensível) que só são possíveis no DS.

MR. DRILLER: DRILL SPIRITS

Namco • Nov 21

Qualquer pessoa que já experimentou este puzzle vai compreender que o novo *Driller* tem uma coisa muito útil, que só podia existir no DS: a capacidade de ver mais longe para planejar sua rota na segunda tela. O multiplayer para quatro jogadores também é bacana.



MARIO KART

Nintendo • 2005

As telas ao lado não mostraram novidades a ponto de nos deixar animados, mas a idéia de corridas multiplayer de kart em rede sem fio já basta para que o jogo mereça menção. E por acaso já existiu alguma versão ruim de *Mario Kart*? Não, não existiu mesmo.

E O QUE VEM POR AÍ NO NINTENDO DS

- Animal Crossing DS
- Boktai DS
- Bomberman
- Castlevania DS

- Final Fantasy III
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- GoldenEye: Rogue Agent
- Need for Speed Underground

- New Super Mario Bros.
- Pokémon Pearl/Diamond
- Rayman
- Viewtiful Joe

RELATÓRIO DA PRIMEIRA LEVA DE GAMES DO DS:

8.0

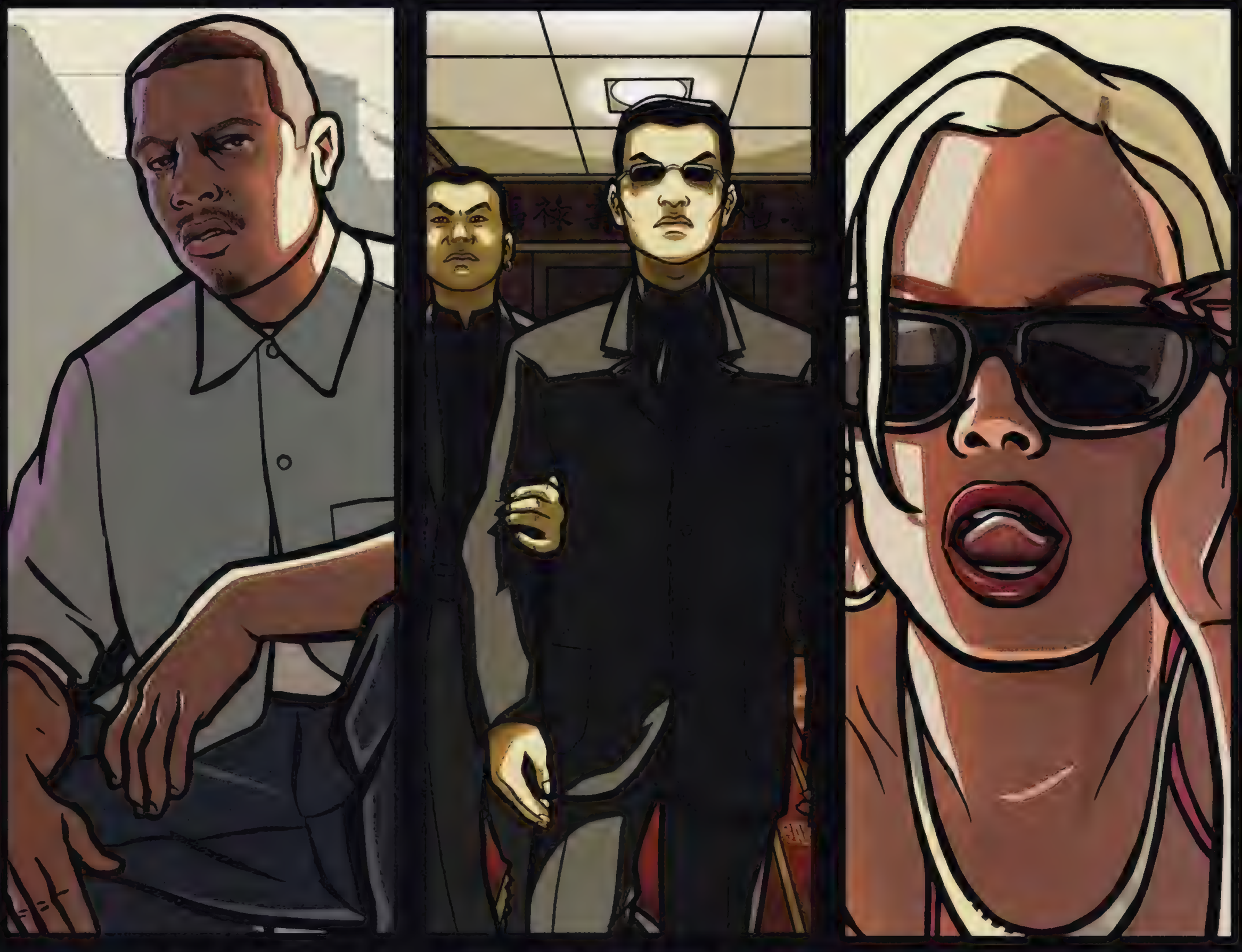
O QUE É LEGAL:

- Jogos usam a tela sensível de um jeito bem bacana
- *Super Mario 64 DS* é um título obviamente obrigatório
- Vários jogos já usam as possibilidades da rede Wi-Fi
- Quando você estiver lendo isto, o DS já terá sido lançado

O QUE NÃO É:

- O visual estilo Nintendo 64 não é assim tão bom
- A inexistência de alavanca análogica prejudica alguns jogos
- Tem poucos jogos bons feitos por outras empresas
- Títulos para toda a família reforçam a imagem infantil do DS

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



VIDA LOUCA

Tudo o que você precisa para ser o rei da cocada em San Andreas

Por Felipe Azevedo

Como se não bastassem as mais de setenta missões obrigatórias para a progressão do jogo (confira o detonado na SuperDicas PlayStation 16), *San Andreas* está recheado de missões e objetivos secundários que, além de divertirem pra caraca, ajudam a conseguir os tão cobiçados 100% do jogo. A seguir, você confere os mapas com a localização de itens como ostras e ferraduras e tudo aquilo que não faz parte das "atividades principais" de Carl Johnson.

MISSÕES EXTRAS

(Possuem trama e seqüências de animação quando acionadas, mas não fazem parte das missões obrigatórias)

ZERO

Após completar a missão Wear Flowers in Your Hair, compre a loja Zero's RC Shop para ter acesso às missões do aeromodelista Zero. Complete as três para faturar $2.000 por dia e pilotar os aviõezinhos de brinquedo sempre que quiser.

1. AIR RAID

O objetivo é destruir os aviões de controle remoto que atacam as antenas até o término do tempo, sem deixar que a barra Signal fique completamente vazia. É necessário ser bom de mira para não se dar mal aqui.

2. SUPPLY LINES...

Agora é você quem pilota um avião de controle remoto. A idéia é debulhar os veículos indicados no mapa antes que o combustível acabe. Use o botão L1 para atirar quando estiver próximo do alvo.

3. NEW MODEL ARMY

Zero precisa de sua ajuda para bolar um plano de fuga em uma maquete. Controlando o helicóptero de brinquedo, faça o carrinho comandado por Zero chegar ao destino sem problemas. Use o ímã para remover os barris, a bomba para destruir os tanques e as placas de metal para formar pontes entre as margens dos riachos. Priorize a eliminação dos tanques: é mais fácil falhar a missão se o carrinho for destruído o que perder por causa do tempo.

WANG CARS

Ao completar a missão Yay Ka-Boom-Boom e conseguir medalhas em todas as lições na Driving School, compre a loja de carros Wang Cars para acessar suas missões. Cumpra as quatro para faturar $8.000 por dia e pegar os carros disponíveis na loja na hora que bem entender.

1. ZEROING IN

Para conseguir o carro procurado, é preciso chegar nos pontos vermelhos indicados no mapa antes que eles fiquem pretos. Quando avistar o carango, faça-o girar usando as técnicas aprendidas na Driving School e leve-o para a garagem quando a motorista fugir a pé.

2. TEST DRIVE

Vá com Cesar até o showroom da loja Otto's Autos. Depois da animação, acompanhe-o e fuja dos policiais. Fique na cola de Cesar e fuja da polícia. No beco estreito quase no fim da missão, dê marcha a ré rapidamente para poder continuar.

3. CUSTOMS FAST TRACK

Entre no veículo e dirija até as docas. Suba no guindaste, pegue os contêineres do navio e coloque-os sobre a marca vermelha. Ao encontrar o veículo procurado, desça e meta bala nos inimigos que surgirão. Por fim, leve o carro até a garagem.

4. PUNCTURE WOUNDS

Segundo Cesar, a motorista do último carro dirige extremamente bem. A única maneira de pará-la é usando barreiras de pregos para furar os pneus. Alcance o veículo indicado pelo ponto vermelho no radar e tome a dianteira. Pressione o Círculo para soltar uma barreira no momento que achar melhor e entre no carro assim que ele parar. Não se preocupe, pois os pneus não estarão estourados quando você tiver que levar o carro para sua garagem.

SIDEQUESTS

(Também não fazem parte das missões obrigatórias, mas diferentemente das missões extras, não possuem seqüências de animação quando acionadas)

QUARRY

Cumpra as sete missões de mineração da área Hunter Quarry (Countryside). O local é habilitado após você ter completado a missão Explosive Situation.
Recompensa: aquisição da propriedade e $2.000 por dia.

TRUCKING

Cumpra as oito missões da transportadora RS Haul, na área Flint County (Countryside). O local é habilitado após completar a missão Tanker Commander.
Recompensa: aquisição da propriedade e $2.000 por dia. ➤

➤ COURIER

(Deve ser completada nas três cidades)

1. LOS SANTOS

Suba na bicicleta BMX em frente ao mercado Roboi's Food Mart, na área Commerce, e realize as quatro entregas antes do término do tempo.
Recompensa: aquisição do local e $2.000 por dia.

2. SAN FIERRO

Suba na moto Freeway em frente à loja Hippy Shopper, na área Queens, e realize as quatro entregas antes do término do tempo.
Recompensa: aquisição do local e $2.000 por dia.

3. LAS VENTURAS

Suba na moto Faggio em frente à lanchonete Burger Shot, na área Redsands East e realize as quatro entregas antes do término do tempo.
Recompensa: aquisição do local e $2.000 por dia.

IMPORT/EXPORT

Após completar a missão extra Custom Fast Track, a opção de exportar e importar veículos no porto da área Easter Basin (San Fierro) ficará disponível. Leve para lá os veículos mostrados nas listas. A cada cinco carros entregues, você disponibiliza um veículo especial para compra, na seguinte ordem: Monster, Windsor, Bandito, Turismo, Vortex e Bullet. E a cada lista completada, os carros relacionados também ficam disponíveis para compra.

Lista 1	Lista 2	Lista 3
Patriot	Slamvan	Blade
Sanchez	Blista Compact	Freeway
Stretch	Stafford	Mesa
Feltzer	Sabre	ZR-350
Remington	FCR-900	Euros
Buffalo	Cheetah	Banshee
Sentinel	Rancher	Super GT
Infernus	Stallion	Journey
Camper	Tanker	Huntley
Admiral	Comet	BF Injection

VALET PARKING

Após completar a missão 555 We Tip, vá para uma Safe House e vista a roupa Valet Uniform. Volte ao hotel Vank Hoof e pare na marca vermelha para iniciar a missão. Estacione a quantidade de carros indicada antes do término do tempo.
Recompensa: aquisição do local e $2.000 por dia.

EVENTOS INDOOR

(Corridas "oficiais", que não são disputadas nas ruas de San Andreas, mas sim nos estádios de cada cidade)

8 TRACK (LOS SANTOS)

Termine a corrida (doze voltas) em primeiro lugar.
Recompensa: Monster e Hotring Racer estacionados no pátio do estádio.

BLOOD BOWL (SAN FIERRO)

Mantenha o carro inteiro por mais de um minuto.
Recompensa: Bloodring Banger estacionado no pátio do estádio.

DIRT TRACK (LAS VENTURAS – SEGUNDAS E QUARTAS-FEIRAS)

Termine a corrida (seis voltas) em primeiro lugar.
Recompensa: BJ Injection estacionado no pátio do estádio.

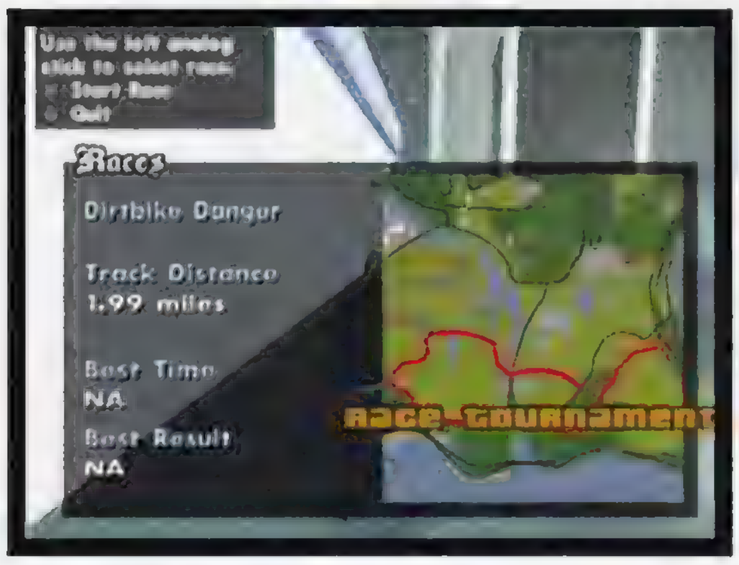
KICKSTART
(LAS VENTURAS – TODOS OS DIAS, MENOS SEGUNDAS E QUARTAS-FEIRAS)
Colete 25 ou mais argolas antes do término do tempo.
Recompensa: Dune estacionado no pátio do estádio.

TORNEIOS DE CORRIDA

(Corridas estilo "racha" disputadas em pontos específicos das cidades. É preciso ter um nível relativamente elevado, (mais ou menos 80%), das habilidades bike, driving e flying para ingressar nas corridas de motos, carros e aviões respectivamente)

LOS SANTOS
Chegue em primeiro em todas as corridas do torneio localizado na área Little Mexico.

SAN FIERRO
Chegue em primeiro em todas as corridas do torneio localizado na área Downtown.



LAS VENTURAS 1
Chegue em primeiro em todas as corridas do torneio localizado na área Las Venturas Airport.

LAS VENTURAS 2
Chegue em primeiro em todas as corridas do torneio localizado na área LVA Freight Depot.

ACADEMIAS

(Além de malhar para perder peso e deixar seu personagem em forma, as academias também trazem pequenos desafios)

LOS SANTOS
Desafie o treinador da academia e vença a luta para aprender um combo de boxe.

SAN FIERRO
Desafie o treinador do ginásio e vença a luta para aprender um combo de kung fu.

LAS VENTURAS
Desafie o treinador do ginásio e vença a luta para aprender um combo de kickboxing.

Obs.: aprendendo um combo, CJ automaticamente desaprende o anterior. Mesmo assim, o aprendizado dos três é necessário para conseguir os 100%.

ESCOLAS DE TREINAMENTO

(Eleve seu nível de habilidade com veículos e aprenda técnicas que podem ajudar na hora das fugas ou perseguições)

DRIVING SCHOOL
(SAN FIERRO - DOHERTY)
A escola de pilotagem de carros é habilitada após completar a missão Deconstruction. Consiga medalhas em todas as provas para ganhar recompensas em forma de veículos especiais no estacionamento. Medalhas de bronze dão o Super GT, medalhas de prata concedem o Bullet e medalhas de ouro disponibilizam o Hotknife.

BIKE SCHOOL
(LAS VENTURAS - BLACKFIELD)
A escola de pilotagem de motos estará aberta assim que você acessar Las Venturas. Consiga medalhas em ➤

➤ todas as provas para ganhar recompensas em forma de motocicletas especiais no estacionamento. A Freeway vem com as medalhas de bronze, a FCR-900 com as de prata e a NGR-500 com as de ouro.

BOAT SCHOOL
(BAYSIDE MARINA)
Depois de completar a missão Yay Ka-Boom-Boom, você poderá ter lições na escola de pilotagem de barcos. Consiga medalhas em todas as provas para ganhar recompensas na forma de barcos no porto. Bronze lhe dá o Marquis, prata acompanha o Squallo e ouro traz o Jetmax.

PILOT SCHOOL
(VERDANT MEADOWS)
A escola de pilotagem de aviões estará à sua disposição depois que você completar a missão Verdant Meadows. Consiga medalhas em todas as provas para ganhar recompensas em forma de aeronaves no hangar do cemitério de aviões. O Rustler é o prêmio pelas medalhas de bronze, o Stuntplane pelas de prata e o Hunter pelas de ouro.

SHOOTING RANGE
(LOJAS AMMU-NATION COM DOIS CÍRCULOS VERMELHOS DENTRO)
A primeira loja de armas (em Los Santos) é aberta no começo da missão Dobermann. Vença todas as provas de pontaria para empunhar duas armas ao mesmo tempo, uma em cada mão.

DESAFIOS
(Provas de habilidade com veículos específicos)

BMX CHALLENGE
Suba na bicicleta BMX parada ao lado do halfpipe na área Glen Park, em Los Santos, para dar início ao desafio. É preciso ter, no mínimo, 20% de Bike Skill. Colete todas as argolas vermelhas antes do término do tempo.

THE CHILLIAD CHALLENGE
Entre 7:00 e 18:00 horas, suba até o topo do Mount Chilliad e pegue a bicicleta parada no centro do local para dar início às corridas.
É preciso ter, no mínimo, 40% de Bike Skill para participar. As provas são as seguintes: Scotch Bonnet Yellow Route, Bird's Eye Winder Yellow Route e Cobra Run. As três são provas de downhill e só o trajeto muda.

NRG-500 CHALLENGE
Suba na moto NGR-500 estacionada no galpão ao lado do guindaste, na área Easter Basin, em San Fierro, para começar o desafio. Colete todas as argolas vermelhas antes do término do tempo.

MISSÕES R3
(Missões acionadas com o pressionamento da alavanca direita dentro de determinados veículos)

BURGLAR
Disponível após completar a missão Home Invasion. O objetivo é acumular $10.000 em itens roubados usando o caminhão Boxville. Há um deles estacionado no último corredor do condomínio em frente à academia de Los Santos. Você deve dar início à missão em qualquer horário no intervalo entre 10 da noite e 6 da manhã, e entrar em qualquer residência que mostre um cone amarelo em frente. Roube os objetos de valor da casa e leve para o esconderijo depois que amanhecer. Recompensa: apenas o valor dos objetos roubados.

FIREFIGHTER
Apagar incêndios com o caminhão dos bombeiros (Firetruck) até chegar ao nível 12. Completando, seu personagem fica imune ao fogo.

PARAMEDIC
Apanhar pessoas feridas com a ambulância (Ambulance) até chegar ao nível 12. A recompensa é um aumento na barra de energia, e o melhor local para se fazer isso é em Angel Pine, pois o vilarejo possui um hospital e é bem pequenininho.

PIMPING
Levar prostitutas para seus programas com o carro Broadway, até chegar ao nível 10. A recompensa é ganhar dinheiro (e não gastar) ao sair com as "primas".

VIGILANTE
Perseguir e eliminar criminosos até chegar ao nível 12. Vários veículos podem ser usados (Barracks, Enforcer, FBI Rancher, HPV 1000, Ranger, Police e Rhyno) e a recompensa é um aumento na barra de colete.

FREIGHT TRAIN
Conduzir um trem de uma estação à outra no tempo determinado, até chegar ao nível 2. Pode ser usado qualquer trem que esteja parado em uma estação.

TAXI
Transportar passageiros de um ponto a outro da cidade até acumular cinqüenta corridas. Você pode usar tanto o Taxi quanto o Cabbie, e sua recompensa é um nitro em todos os táxis do jogo.

PROPRIEDADES
Adquira todas as propriedades disponíveis no jogo. Elas se dividem em Safe Houses (as casas onde você grava seu progresso) e Assets (locais de comércio conseguidos depois de cumprir certas exigências).

ITENS SECRETOS

Encontre todos os itens abaixo e consiga alguns benefícios!

50 FOTOGRAFIAS
(SAN FIERRO)
As armas Sniper Rifle, Micro SMG, Shotgun e Grenades surgem na frente da garagem de CJ, em Doherty.

50 FERRADURAS
(LAS VENTURAS)
As armas M4, MP5, Combat Shotgun e Satchel Charges surgem na frente do The Four Dragons Casino.

50 OSTRAS
(SAN ANDREAS)
Aumento nas barras de Lung Capacity e Sex Appeal.

METROID PRIME 2: ECHOES

Conheça os dois lados de Samus Aran

Por Daniel Nieuwenhuizen

Nenhum jogo para GameCube foi mais aguardado este ano do que *Metroid Prime 2: Echoes*. E a espera não foi em vão: o game, continuação do platinado *Metroid Prime*, de 2002, é uma eficiente combinação de enredo profundo, ritmo envolvente e visual exuberante. Nossa estratégia indica as funções das armas, a localização dos misseis e tanques de energia e muito mais para você aproveitar os dois mundos da mais louca aventura de Samus Aran. Confira!

Visores

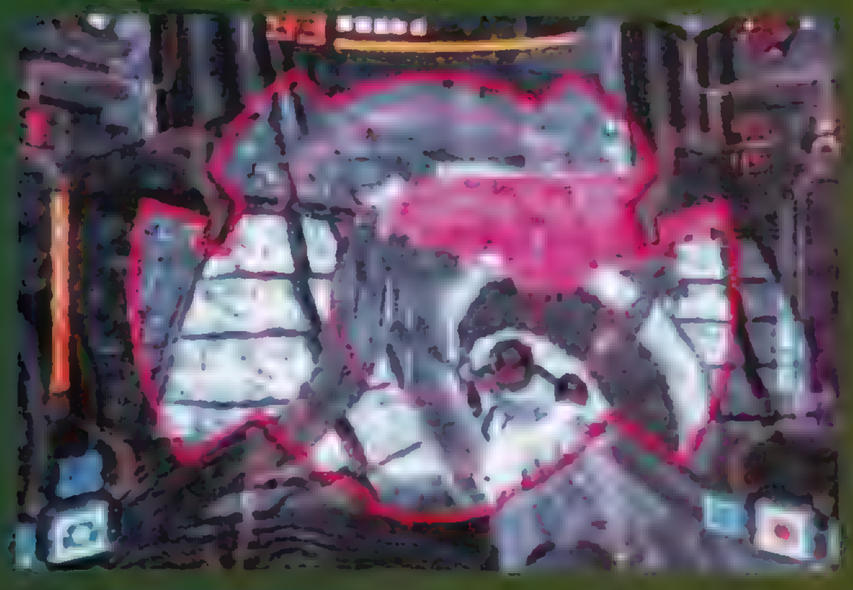
Estes são os quatro modelos que podem ser usados durante o jogo:

Combat Visor: você começa com ele. É usado para atirar e se aventurar pelos cenários, é padrão em boa parte do jogo.
Localização: início

Scan Visor: serve para escanear e obter informações sobre tudo a sua volta. Além disso, é utilizado para mexer em botões e alavancas ou acionar portais.
Localização: início

Dark Visor: utilizado para enxergar inimigos que não são vistos normalmente. Funciona contra inimigos que parecem desaparecer quando estão sob sua mira.
Localização: mundo Dark, no Dark Torvus Bog, na sala Dark Torvus Temple.

Echoes Visor: serve para enxergar através de ondas sonoras e é essencial para achar pontos sensíveis em alguns inimigos.
Localização: mundo Light, Sanctuary Fortress, na sala Aerie. Vença a Dark Samus.



Armaduras

Com esses diferentes trajes, Samus pode caminhar em ambientes variados.

Varia Suit: é a roupa normal, com a qual você começa o jogo.
Localização: início

Dark Suit: diminui o dano causado pelas áreas desprotegidas do mundo Dark.
Localização: Mundo Dark, Dark Agon Wastes na sala Dark Agon Temple. Vença o chefe Amorbis.

Light Suit: anula os efeitos do mundo e deixa você entrar na água do mundo Dark, além de outras áreas.
Localização: Mundo Light, em Great Temple, na sala Main Energy Controller.

Armas

O arsenal de Samus é variado e permite reações diferentes em cada situação. As armas são adquiridas conforme o andamento do game.

Misseis

Super Misseis: usando o Power Beam e cinco misseis, você pode soltar Super Misseis. Para isso, você deve conseguir o upgrade Super Missile, carregar a arma e apertar o botão de soltar missil.
Localização: mundo Light, em Torvus Bog, na sala Torvus Temple.

Sunburst: selecione o Light Beam, carregue o tiro e solte o missil. Consome cinco misseis e trinta munições Light.

Darkburst: faça a mesma coisa que o anterior, só que com o Dark Beam selecionado. Consome cinco misseis e trinta munições Dark.

Sonic Boom: é o tiro mais forte e rápido de todos. Para usá-lo, faça o mesmo que os anteriores, mas usando a Annihilator. Precisa de cinco misseis e trinta munições de cada tipo.

Seeker Missiles: Permite mirar em diversos alvos ao mesmo tempo. Para isso, segure o botão de missil e passe por cima dos alvos.
Localização: Mundo Light, em Torvus Bog, na sala Hall of Honored Dead.

Tiros

Bomb: com ela você pode explodir locais ou usá-las para dar pequenos saltos.
Localização: mundo Light, em Agon Wastes, na sala Agon Temple. Vença o Bomb Guardian.

Power Beam (Charge Beam): a arma mais rápida do jogo tem munição infinita. Ela pode ser carregada segurando o botão de tiro e serve para iluminar cristais e pontos luminosos do mundo negro.
Localização: início

Grapple Beam: Serve para usar um "gancho" em certos lugares. Ao contrário de MP1, agora é possivel atirar enquanto estiver pendurado.
Localização: Mundo Dark, em Dark Torvus Bog, na sala Sacrificial Chamber. Vença o Grapple Guardian.

Dark Beam: funciona como um canhão normal e também pode ser carregado. Serve para abrir portas negras, ativar alguns mecanismos e é eficiente para congelar inimigos. Se derrotar monstros com ele, você consegue munição para o Light Beam.
Localização: mundo Light, em Agon Wastes, na sala Main Reactor. Vença a Dark Samus.

Light Beam: similar ao Dark Beam, só que também serve para energizar cristais no mundo Dark. Se derrotar monstros com ele, você consegue munição para o Dark Beam.
Localização: mundo Dark, no Dark Agon Wastes, na sala Feeding Pit.

Screw Attack: além de poder pular cinco vezes consecutivas, ainda fica envolto em uma energia que destrói tudo que estiver no caminho. Também serve para impulsionar Samus, usando a parede.
Localização: mundo Dark, no Dark Sanctuary Temple, na sala Vault.

Annihilator: gasta uma munição Light e uma Dark por tiro e é muito rápido. Serve para resolver puzzles e também pode energizar cristais o suficiente para atrair Ings e matá-los.
Localização: mundo Dark, no Dark Sanctuary Fortress, na sala Hive Temple. Vença o chefe Quadraxis.

Habilidades

Morph Ball: serve para rolar pelos ambientes.
Localização: início

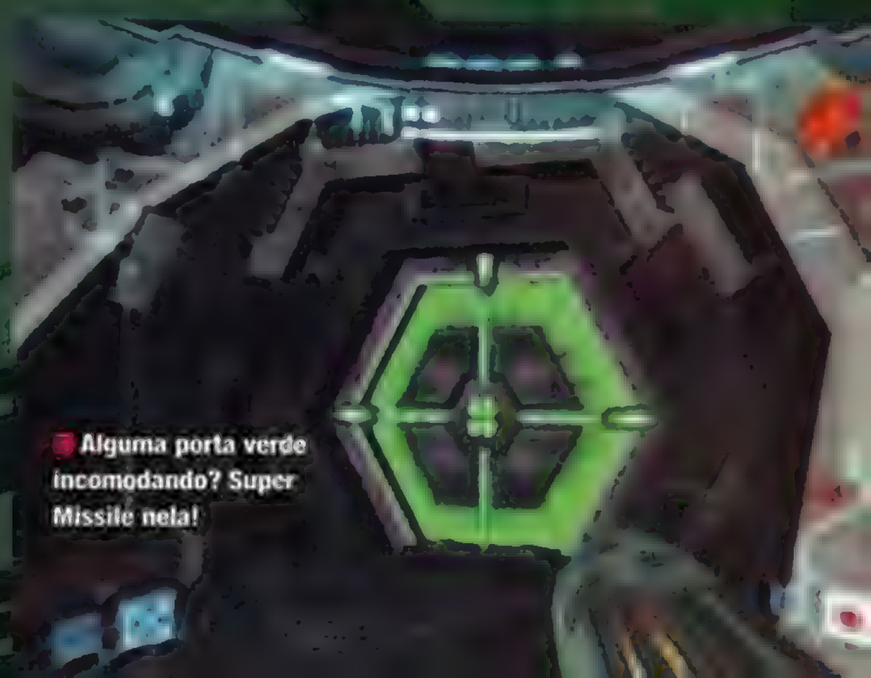
Boost Ball: serve para correr com a bola e alcançar lugares mais altos usando rampas e half-pipes.
Localização: mundo Dark, em Dark Torvus Bog, na Dark Torvus Arena. Vença o Boost Guardian.

Spider Ball: permite que a Morph Ball escale as paredes em lugares apropriados.
Localização: mundo Light, em Sanctuary Fortress, na sala Dynamo Works. Vença a Spider Guardian

Space Jump Boots: Habilita a opção de usar o pulo duplo.
Localização: Mundo Dark, em Dark Agon Wastas, na sala Judgemente Pit. Vença o Jump Guardian.

Gravity Boost: Permite se mexer na água com a mesma agilidade que fora dela. Além disso, se você estiver submerso, executar o pulo duplo e depois pressionar e segurar o botão, ainda é possivel "nadar" um pouquinho.
Localização: Mundo Light, Torvus Bog na sala Main Hydrochamber.

Energy Transport Module: transporta a energia de um templo para o outro.
Localização: Mundo Light, em Great Temple, na sala Temple Sanctuary. Vença o chefe Alpha Splinter.



Alguma porta verde incomodando? Super Missile nela!

Itens Colecionáveis
Encontre todos e faça 100%

Na lista a seguir, os itens estão indicados como E (Energy Tank), M (Missile), P (Power Bomb) e B (Beam Ammo) e são numerados de acordo com a ordem que você consegue. Confira cada local e veja se você encontrou todos usando o checklist a seguir.

Missiles: cada uma adiciona cinco mísseis ao total permitido. Serve para abrir portas vermelhas.

Energy Tanks: estão espalhados pelos cenários e aumentam sua energia total em 100 pontos.

Power Bombs: são versões melhoradas da bomba que a Morph Ball pode soltar. Serve para abrir portas amarelas.

Localizações:

E1: Storage Cavern B
Use os mísseis para abrir uma porta vermelha no Temple Grounds.

M1: Transport to Agon Wastes
Quando chegar nesta área, atire no círculo vermelho à esquerda.

M2: Sand Cache
Depois de passar no Agon Energy Controller, vá até a parte alta na Mining Station A e escaneie a porta amarelada.

E2: Mining Station Access
Entrando na área, solte uma bomba no bloco que fica no centro da área. Ao cair no canhão, ele atira você ao lado do tanque de energia.

M3: Portal Access A
Depois de usar os canhões, escorregue para trás do Luminoth e pegue o Missile.

M4: Transport Center
Ao voltar do Dark World, procure o local que encaixa a Morph Ball. Entre nele e solte uma bomba.

M5: Command Center
Quando entrar no Command Center em forma de Morph Ball, passe pelas barreiras elétricas e siga para a direita em seguida.

E3: Bioenergy Production
Nos computadores, você pode escanear os controles para abaixar ou subir as plataformas. O controle da direita sobe e o da esquerda desce. No primeiro computador, desça uma vez. No segundo, desça duas, e no terceiro, três. Suba pelas caixas para chegar até ele.

M6: Storage B
Abra a porta negra do segundo andar usando o Dark Beam.

B1: Central Mining Station
Use o Light Beam para abrir a porta do andar superior do Command Center e o Turret para acionar os três geradores cinzas. Depois, com o caminho aberto, pule e entre no buraco que se abriu. A expansão está atrás do campo de força.

M7: Temple Assembly Line
Pule no pequeno pilar e depois pule para um penhasco. Ali está um pequeno buraco. Passe por ele para encontrar a expansão.

M8: Transport B Access
Do lado contrário do elevador, procure uma pequena entrada no muro. Solte uma bomba para ejetar sua Morph Ball e passe por ela.

M9: Forgotten Bridge
Depois de usar a Bomb Slot no mundo Dark, volte para o mundo Light e passe pela ponte. Ele está logo a sua frente.

CHECKLIST

Temple Grounds
Missiles: M1, M7, M11, M12, M36, M37
Energy Tanks: E1, E8, E12
Power Bombs: P4

Agon Wastes
Missiles: M2, M3, M4, M5, M6, M29, M30, M31, M32, M33, M39
Energy Tanks: E2, E3, E6, E11
Beam Ammo: B1
Power Bombs: P5

Dark Wagon Wastes
Missiles: M15, M40, M41, M42
Power Bombs: P6

Great Temple
Missiles: M8, M20

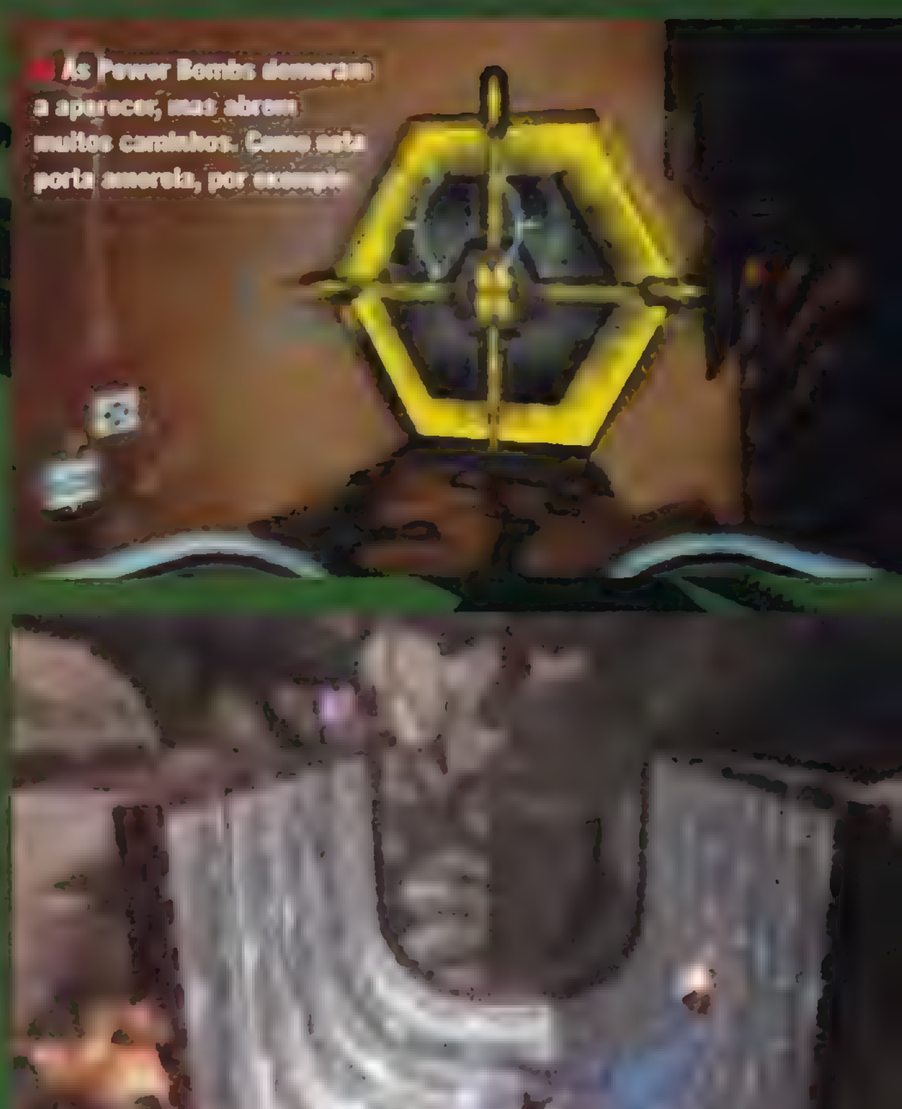
Torvus Bog
Missiles: M9, M10, M13, M16, M17, M18, M19, M23, M43, M44, M46, M47
Energy Tanks: E4, E5, E13, E14
Power Bombs: P8

Dark Torvus Bog
Missiles: M14, M45
Energy Tank: E7
Beam Ammo: B2
Power Bombs: P7

Sanctuary Fortress
Missiles: M21, M22, M24, M25, M27, M28, M48
Energy Tank: E9, E10
Beam Ammo: B3
Power Bombs: P1, P2, P3

Ing Hive
Missiles: M26, M49

Sky Temple Grounds
Missiles: M34, M35, M38
Beam Ammo: B4



■ Apesar de estar meio escondido, neste cenário existe um local para o Grapple Beam

E4: Temple Access
Passe pela porta negra na sala Great Bridge. Exploda um dos buracos do chão e passe por ele.

M10: Underground Tunnel
Logo que entrar no Underground Tunnel, vire Morph Ball e passe pela grade.

M11: Hive Chamber A
Depois de falar com U-Mos e voltar a este local, derrote o inimigo para ganhar o míssil.

M12: Hive Chamber B
Procure a parte quebrada perto de onde o jogo começou, solte uma bomba e passe pelo caminho em forma de Morph Ball.

M13: Hydrodynamo Station
Depois de ativar a primeira fechadura da Hydrodynamo Station, você consegue chegar até uma plataforma na frente da porta roxa.

E5: Transit Tunnel East
Vá até o encaixe de bomba e ative-o. Entre nos tubos da direita e passe por três deles. Continue usando suas bombas para seguir em frente depois passe por dois canos à esquerda. Novamente, use suas bombas para alcançar a expansão.

M14: Undertransit One
No tubo de baixo, vá para a esquerda e use a bomba para alcançar o outro lugar. No topo, role até a direita e pule no tubo do meio. Depois, use mais uma bomba para alcançar a expansão.

E6: Mine Shaft
Use o Boost até chegar a uma pedra rachada. Estoure-a e pule para outra beirada. Continue repetindo o processo e seguindo na mesma direção. Seu prêmio está no fim do caminho.

M15: Crossroads
Use o Boost no "Half Pipe" até chegar ao topo. Lá em cima, use o portal para alcançar a expansão.

M16: Abandoned Worksite
Use o Grapple para chegar à outra ponta, onde fica o missil.

M17: Portal Chamber
No mundo Dark, entre na sala e vá para o lugar mais próximo à parte envenenada. Pule até alcançar um buraco na parede e use a Morph Ball para entrar nele. No fim do caminho está um portal que leva à expansão.

B2: Cache A
Vá até a porta roxa e abra-a usando o Seeker Missile.

E7: Cache B
Passe pelo túnel vermelho no Dark Torvus Temple e abra a porta verde.

M18: Path of Roots
Use o Grapple para chegar ao outro lado e pegue mais um missil.

M19: Torvus Lagoon
A expansão está bem no alto. Use o Gravity Boost para pular e chegar até lá.

E8: Windchamber Gateway
Use o lança-Morph Ball para atravessar o buraco, depois o Grapple Beam para alcançar o local desejado.

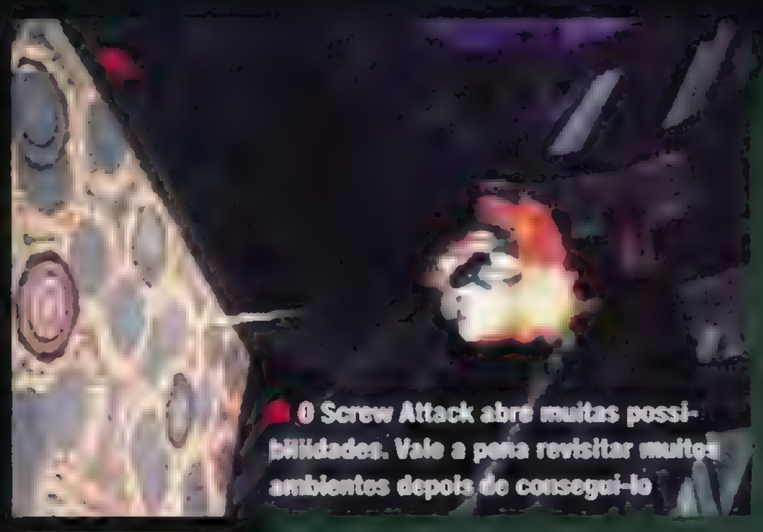
M20: Transport A Access
Entre no buraco perto da Save Station e solte uma bomba perto das pedras. A expansão está no fim do caminho que se abriu.

M21: Dynamo Works
Depois de matar o Spider Guardian, use as trilhas para pegar um caminho bem grande que chega a uma pequena beirada. Use uma bomba para saltar até lá.

M22: Hall of Combat Mastery
Siga pela trilha azul para chegar a um buraco onde você pode encaixar a Morph Ball. Exploda uma bomba para ativá-lo. Use o Boost para atravessar as chamas e salte para alcançar mais um andar. Vá para a esquerda e pule na plataforma superior. Siga na mesma direção até alcançar outra trilha de Spider Ball. Siga por ela até a encontrar a expansão.

E9: Reactor Core
Usando o canhão, você alcança um local com uma trilha de Spider Ball. Vá até ela e depois use o Boost para passar pela eletricidade e chegar ao Energy Tank.

M23: Gathering Hall
Use Power Bombs para quebrar o vidro. Com o "Half Pipe" liberado, use o Boost para atingir o topo e alcançar a trilha de Spider Ball. Usando seus Boosts e bombas para saltar, você alcança uma plataforma. Ali, acione seu Grapple Beam para chegar ao outro lado e ➤

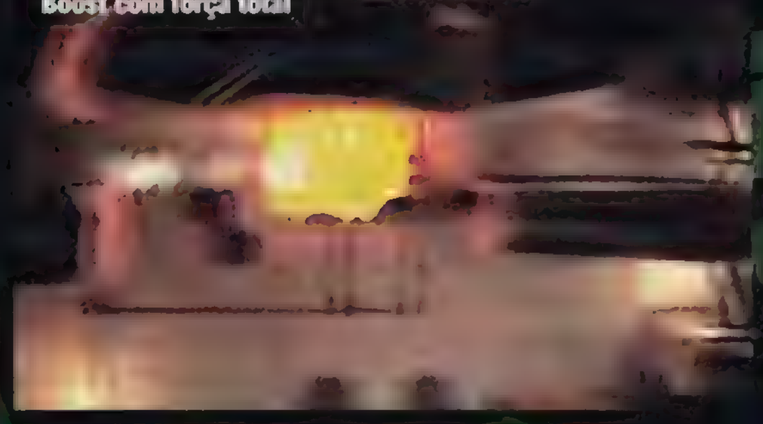


O Screw Attack abre muitas possibilidades. Vale a pena revisitar muitos ambientes depois de consegui-lo

pule para conseguir mais um missil.

P1: Sanctuary Entrance
Quebre o vidro com a Power Bomb, depois suba no elevador e escaneie o painel para ganhar acesso ao canhão. Com ele, você pode chegar a mais uma trilha de Spider Ball e subir até um canhão. Use-o para explodir três pontos na parede e, em seguida, procure a trilha ao lado da porta. Por ela, você chega a outro buraco e pode entrar em um canhão que manda a Morph Ball direto para a expansão.

P2: Transit Station
Depois de explodir o vidro com uma Power Bomb e passar pelo portal, você terá que enfrentar um Ingsmasher e passar por outro portal. Use a Morph Ball para passar por um túnel. Depois de passar por um portal, use a trilha de Spider Ball. Você alcança a Power Bomb após passar pelo último dos portais.



Para passar pelos blocos frágeis, use o Boost com força total

M24: Main Research
Use a trilha de Spider Ball, desvie dos obstáculos e use a bomba para alternar entre os trilhos. O missil o espera no fim do caminho.

B3: Watch Station
Entre no canhão do centro da sala e use-o para chegar a uma trilha de Spider Ball. Depois, espere para ser carregado. Você passará em frente a várias barras vermelhas. Solte bombas para alternar entre ganchos e, no fim, role pelos caminhos até a esquerda e caia para a trilha de baixo. Use a bomba para conseguir alcançar um túnel e role por ele até chegar ao prêmio.

M25: Central Area Transport West
Procure por três buracos no chão e desça pelo da esquerda. Nas próximas duas intersecções, escolha o caminho da direita. O missil está no fim do caminho.

M26: Aerial Training Site
Use o Screw Attack para subir pelo muro que fica perto do portal.

E10: Watch Station Access
O tanque de energia está em uma beirada ao lado da porta que leva à Watch Station.

M27: Sentinel's Path
Ligue o Echo Visor e atire com o Annihilator na porta para ouvir os padrões de som. Atire nos locais de onde saem os sons, repetindo o padrão das ondas.

M28: Temple Access
No andar principal, é possível encontrar um canhão usando o Dark Visor e os Seeker Missiles. Com o Echo Visor, você enxerga o objeto que, quando acertado, ativa o canhão. Entre nele para encontrar o missil.

P3: Main Gyro Chamber
Usando o Annihilator e o Echo Visor, é possível abrir a porta que fica na parte inferior. Lá está um canhão que o atira até a Power Bomb.

M29: Ventilation Area A
Role até o bloco da direita e use bombas para subir até o último andar. A expansão está do lado esquerdo.

M30: Main Reactor
Use a trilha e o boost para alcançar mais um caminho. Acerte os pulos para atingir os encaixes. Se conseguir, é mais uma Power Bomb no seu bolso.

M31: Sand Processing
Use o Half Pipe para chegar a um túnel. Indo por ele, você alcança uma pequena sala. Escaneie o painel e ative o encaixe da Morph Ball. Agora é só voltar na área drenada e pegar a expansão.

M32: Storage C
Atrás do painel está escondida uma trilha de SpiderBall. Use-a com mais alguns Boosts para atravessar as plataformas e chegar até uma porta verde. Abra-a com um Super Míssil e ganhe mais um missil.

M33: Mining Station A
Use uma Power Bomb no muro quebrado e siga pela trilha da Spider Ball até encontrar a expansão.

E11: Mining Plaza
Use o Echo Visor para encontrar três locais que podem ser atingidos por tiros. Fazendo isso, uma abertura irá

Muitos vidros estão rachados e podem ser abertos com uma Power Bomb

aparecer. Use o Screw Attack para alcançá-la.

M34: War Ritual Grounds
Com o Dark Visor, é possível enxergar os círculos que devem ser estourados simultaneamente. Fazendo isso, o caminho para o missil é aberto.

M35: Plain of Dark Worship
Procure no fundo dos Ingworms.

P4: Dynamo Chamber
Use uma Power Bomb no portão e outra no muro. A quarta Power Bomb está ali.

M36: Communication Area
Pule para perto do vidro e solte uma Power Bomb para

destruí-lo. O próximo missil está escondido dentro do buraco.

M37: GFMC Compound
Pule no local do lado contrário do navio e depois use os muros para alcançar o topo. Vá até os fundos e pegue mais um item.

E12: Fortress Transport Access
Entre na parte iluminada para ser levado até a expansão.

B4: Profane Path
Com o Echo Visor é possivel abrir a porta que guarda a última expansão de Beam Ammo.

M38: Phazon Grounds
Use o Dark Visor, para conseguir enxergar as plataformas que levam ao missil.

M39: Storage A
Estoure uma Power Bomb no muro quebrado da Mining Station B para chegar à porta branca. A expansão está logo atrás dela.

P5: Sandcanyon
Salte pelos muros até chegar à plataforma central. Depois, estoure a estátua com uma Power Bomb.

P6: Feeding Pit
A Power Bomb está no canto, escondida sob a água roxa.

M40: Warrior's Walk
No chão, há um local mais frágil que os outros. Estoure-o e passe o mais rápido possivel pela abertura.

M41: Junction Site
Use uma bomba para chegar à trilha de Spider Ball. Siga por ela até alcançar um encaixe de Morph Ball. Ative-o para ganhar mais um missil.

M42: Ing Cache 4
Passe pela porta escura no Duelling Range para chegar a esta sala. A expansão está localizada em um pequeno buraco.

M43: Torvus Grove
Use Power Bombs nas partes da árvore que tem suporte mais fraco. Um buraco que leva até o míssil é aberto no muro.

E13: Meditation Vista
Salte os muros até conseguir alcançar a plataforma. Então, é só esperar para alcançar a expansão.

P7: Putrid Alclove
Lá dentro, atire no Phlogus para deixá-lo tonto. Aproveite o momento para estourar uma Power Bomb e abrir uma passagem na parede.

M44: Plaza Access
Depois de passar pelo túnel vermelho e ativar os dois encaixes de bomba, pule para o túnel no segundo andar e role por ele até encontrar o missil.

E14: Torvus Plaza
Use o Half Pipe para alcançar uma trilha de Spider Ball que o conduz até um tronco. Por ele, você alcança mais dois troncos que levam Samus até um canhão. O canhão vai atirá-lo até o item.

P8: Great Bridge
Este fica em um túnel de Morph Ball, atrás de uma pilha de pedras que pode ser explodida com uma Power Bomb.

M45: Undertemple
No mundo Dark, entre em Undertemple e use o Screw Attack para utilizar os muros e ganhar acesso ao míssil.

M46: Transit Tunnel South
Coloque uma bomba no buraco de Morph Ball para pular até o ponto amarelo. Use duas bombas para chegar ao outro buraco e estoure bombas nele. Vá para a direita e repita o processo para ser lançado até a expansão.

M47: Training Center
Mate os Bloggs e use a Spider Ball para chegar ao outro lado. Mais adiante, use uma bomba no buraco de Morph Ball para conseguir mais um missil.

M48: Sanctuary Map Station
Pise na luz para ser automaticamente levado até o item.

M49: Hazing Cliff
Assim que entrar, mate o Drone com um tiro carregado e pegue o missil.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Destrinchamos os principais segredos da mais nova obra-prima de Hideo Kojima

Por Gilsomar Livramento

Para os fãs da "família" Snake e sua saga, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* é um prato cheio... de cobras! Trazendo muito mais interação, visual maravilhoso e uma ambientação muito mais densa do que nos games anteriores, a nova aventura criada por Hideo Kojima tem tudo para entrar no hall da fama dos melhores games de todos os tempos. Confira agora nossa estratégia para chegar ao final da aventura e a solução de alguns dos segredos mais cabeludos.

COMANDOS AVANÇADOS

É importante saber todos os comandos e recursos que o game oferece, principalmente para encarar os combates contra alguns chefes. Alguns botões possuem mais de uma função, dependendo da situação. Confira:

● : quando o personagem se encostar em paredes, aperte-o para fazer barulho e chamar a atenção. Nos menus de navegação, o botão serve para confirmar suas ações. Em combate, além de usar as mãos como armas, você também pode usar técnicas CQC (Close-Quarter Combat). Aproxime-se do inimigo e, ainda em movimento, aperte e mantenha Círculo pressionado para derrubá-lo. Se parar próximo a ele, aperte e mantenha o botão pressionado, suavemente: você imobilizará o inimigo e poderá realizar uma das ações a seguir:

A) Ação radical: aperte Círculo algumas vezes para tontear o inimigo. Aperte repetidas vezes para quebrar o pescoço ou pressione novamente – com força – para degolar a vítima.
B) Interrogatório: se apertar o L3 (direcional analógico esquerdo), Snake interrogará a vítima para obter informações.
C) Evasão: caso esteja equipado com uma arma de pequeno porte (pistola), poderá usar o inimigo como escudo e, ao mesmo tempo, atirar em outro indivíduo (mantendo o Círculo pressionado, pressione também R1, para ativar visão em primeira pessoa e use o Quadrado para atirar).
D) Abordagem: quando o inimigo estiver imobilizado, pressione Círculo com força e direcione o L3 na direção em que a vítima está olhando para arremessá-lo de cara no chão. Então, aponte a arma na direção dele (alternativamente você pode se aproximar sorrateiramente e empunhar a arma). Para obter itens do inimigo, ameace-o dando um tiro próximo a ele. Se ele bancar o machão, acerte sua perna ou braço. Obs.: sacuda os corpos dos inimigos mortos para que eles deixem itens para você.

▲ : quando estiver recostando em muretas ou corrimãos em plataformas, aperte este botão para se pendurar por um tempo. Aperte novamente para subir. Também serve para todas as ações básicas do jogo: abrir portas, verificar objetos etc.

■ : serve para atirar quando o personagem estiver armado. Se pressionar suavemente, irá empunhar a arma sem disparar-la.

✖ : com o personagem abaixado, aperte para se arrastar. Quando estiver correndo, aperte para rolar ou fazer uma acrobacia que derrube o inimigo (mantenha X pressionado depois dessa ação e o personagem ficará deitado no chão.

L2: aperte e mantenha o botão pressionado para ativar o inventário de itens à esquerda da tela – você poderá selecionar o item desejado e usá-lo no mesmo instante. Com o item equipado, dê um toque rápido no L2 para ativá-lo ou desativá-lo.

R1: ao ativar a visão em primeira pessoa, você pode dar socos e ver a ação de perto. Caso esteja com uma arma, pode mirar com precisão no inimigo e ainda escolher em qual parte do corpo atirar.

R2: aperte e mantenha esse botão pressionado para ativar o inventário de armas à direita da tela e selecionar o equipamento desejado. Com o item já equipado, é só dar um toque rápido no R2 para ativá-lo ou desativá-lo. Em algumas cenas do game, este botão pode ser pressionado para mostrar outro ponto de vista.

R3: serve para controlar a câmera quando o personagem está recostado em paredes ou em movimento (mostrando mais áreas do cenário).

DICA: usando a visão em primeira pessoa, aperte os botões L2 ou R2 para seu personagem se deslocar para os respectivos lados. Se apertar L2 + R2, o personagem se esticará para ficar mais alto e ter uma visão de maior alcance (o mesmo vale quando se está deitado).

MENU SURVIVAL VIEWER

Sobreviver é mais que uma obrigação. Dentro do menu Survival Viewer, você encontrará as seguintes opções:

Camouflage: aqui você terá os tópicos Face (onde pode escolher "No Paint", se quiser andar sem pintura, ou três tipos de pintura facial além de uma máscara que lembra o personagem Raiden), e Uniform (onde pode escolher "Naked", se quiser andar sem camisa, além de mais seis tipos de uniforme). Para usar a camuflagem adequada para o ambiente, tanto os uniformes quanto as pinturas faciais apresentam uma pontuação + ou -, que, respectivamente, aumentam ou diminuem suas chances de misturar-se ao ambiente. Preste atenção à numeração apresentada abaixo do box no canto superior direito da tela: quanto maior a numeração, melhor. Além da camuflagem inicial, você coletará outras ao longo do game.

Dica: você pode baixar mais camuflagens da internet se seu PS2 tiver conexão. Este é o único recurso online que o game oferece.

Backpack: à medida que coleta equipamentos, você terá que habilitá-los nesta opção. O equipamento desabilitado é destacado em branco.

Food: aqui ficará sua lista de carne de animais mortos, ou até três animais vivos, frutas e alguns insetos que serão usados para consumo. Alimentar-se é necessário para manter sua barra de Stamina cheia.

Cure: quando você se ferir, sofrer envenenamento ou comer alguma coisa estragada, entre nesta opção para se tratar. Pressione L2 para ativar a janela de medicamentos (tratar envenenamento, hipotermia, má digestão e recarregar o HP), ou pressione R2 (usar faca para extrair projéteis do corpo, linha para costurar cortes, cigarro para queimar sanguessugas, pomada para queimadura, desifentante, kit cirúrgico para ferimentos a bala e cortes, talas para osso quebrados ou trincados, e bandagem).

Dica: na tela de Cure, aperte R1 para ver um raio-X do personagem, e R2 para ver informações, além de R3 e L3 movimentar personagem (se ficar entrando na tela de raio-X, Snake fará movimentos engraçados).

PARTE 1 - VIRTUOUS MISSION

Após a cena de abertura, você estará em Dremuchij South e deve recuperar sua mochila. Siga para o norte e use o mapa para se orientar. Explore meticulosamente toda a área, especialmente em áreas altas, para procurar equipamentos e sapos de brinquedo - basiamente existe um sapo em cada área do game. Você só precisa localizá-los e acertar um tiro para acioná-lo.

Mais adiante, você avistará uma árvore e sua mochila pendurada no galho. Pegue-a e atualize sua camuflagem. Continue rumo ao norte, e então chegará em Dremuchij Swampland, onde encontrará uma área lamacenta e alguns crocodilos. Passe pelos cantos para não afundar.

A seguir você chegará na área Dremuchij North, onde encontrará alguns inimigos – vasculhe a área para encontrar armamentos essenciais como a arma SVD e o Thermal Gooogles. Siga por uma trilha rumo ao norte, em direção a Dolinovadno. Quando chegar, derrube a colméia para espantar o soldado e, do outro lado da ponte, dê a volta pelo lado esquerdo. Embaixo da ponte, você encontrará mais equipamento (use a sniper para enxergar do outro lado). Feito isso, siga para a área seguinte, Rassvet. Olhando em seu mapa, tente entrar, discretamente, dentro de um quarto na casa destruída mais adiante. Feito corretamente, bata na porta para encontrar o cientista Sokolov. Após o diálogo, ocorrerá uma cena com o jovem Ocelot. Em seguida, faça o caminho de volta até a ponte da área anterior para assistir a uma longa cena. Snake levará uma surra de The Boss e terá seu braço quebrado. Neste momento, você receberá instruções para curar seus ferimentos e, feito isso, assista mais uma cena. Uma semana depois, Snake será enviado para uma nova missão.

PARTE 2 - OPERATION SNAKE EATER

Você começará na área Dremuchij East. Vasculhe o ambiente e atualize sua camuflagem. Em seguida, siga rumo norte para chegar na Dremuchij South, onde você encontrará The Boss mais uma vez. Na área seguinte, Dremuchij North, vasculhe bem o lugar e siga para a próxima área, Dolinovodno. Procure embaixo da ponte e você encontrará a camuflagem Raindrop. Sem mais, siga para a área Rassvet e visite novamente aquele quarto onde você encontrou o cientista Sokolov da primeira vez – vasculhe os armários para pegar a Thermal Goggles e o Mine Detector. Em seguida, saia para assistir a mais uma cena. Depois você encontrará Eva, que lhe entregará a roupa Scientist.

Integrantes da unidade Ocelot invadirão o lugar e você terá que eliminar todos. Use e abuse de Smoke Grenades e aproveite o momento para acertar os primeiros inimigos. Os demais se encontram espalhados pelo terreno (use o Motion D para localizar os inimigos facilmente e procure a Face Zombie, atrás da construção). Elimine-os e siga mais uma vez para o norte, onde ocorrerá mais uma cena com o jovem Ocelot. Após a cena, siga pelo portão que Eva abriu com a moto para chegar em Chyornyj Prud. Nesta área você poderá encontrar a Crop Cap (máscara de crocodilo) – ela está em um ponto onde você terá que subir em uma árvore e ir pendurado por uma corda. Sob o grande pântano, procure a camuflagem Ga-Ko e tome cuidado com os crocodilos. Ao sair da água, entre na opção Cure e arranque as possíveis sanguessugas do seu corpo. Explorando este lugar, siga para a área seguinte, Bolshaya Past South, e fique atento com as armadilhas no caminho. Esta área é dividida em parte por cercas eletrificadas – você pode destruir os geradores de eletricidade para não tomar choque. Há um ponto da primeira cerca onde você poderá se arrastar por baixo dela – suba pela árvore adiante, livre-se do cachorro e use o galho para descer do outro lado da cerca vizinha (vasculhe bem a região para encontrar as camuflagens Choco Chip e Splitter). Continue pelo terreno até encontrar uma passagem na cerca e chegar na área Bolshaya Past Base – aqui você encontrará duas metralhadoras fixas e poderá fazer um grande estrago nos inimgos se a coisa engrossar.

Visite as casas deste acampamento para encontrar equipamentos, em especial a camuflagem Water sobre o teto do estabalecimento principal, e a Face Snow sob uma das pontes, na trincheira. Siga para a área adiante, Bolshaya Past Crevice, onde você terá seu primeiro confronto.

1º Chefe: Ocelot

Neste confronto, você e Ocelot estarão em lados diferentes da grande fenda no meio do terreno, e a disputa será com tiros. Ocelot usará pedras e árvores para se esconder e você poderá fazer o mesmo, mas tome cuidado com o ricochete dos tiros. Inicialmente atire na colméia no alto da árvore para ganhar vantagem. De resto, é ser rápido para atirar quando ele vacilar, e você terá que se esconder para despistar o inimigo. Se você usar armamento pesado, os guardas o atacarão. Após causar um bom dano em Ocelot, a batalha terminará.

Dica: se quiser ganhar a camuflagem Animals, derrote Ocelot reduzindo sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22).

Na cena seguinte você cairá em Chyornoya Peschera Cave Branch. O lugar estará totamente escuro, obrigando você a explorar às cegas até encontrar a Torch (equipe-a e aperte ■ para acendê-la). Quando estiver provido de luz, vasculhe meticulosamente cada canto desta caverna, obtendo também o Night Vision Goggles. Feito isso, entre por uma passagem na parede, no lado sul da caverna, e você sairá na parte de cima da cachoeira, tendo acesso a área seguinte, Chyornoya Peschera Cave. Vasculhando bem o ambiente, para encontrar a arma M37 e a camuflagem Snow. Um novo confronto o aguarda em seguida.

2º Chefe: The Pain

Inicialmente, use a camuflagem Water para se confundir com a água. Daí, mergulhe fundo para The Pain perder sua localização. O ideal é atacá-lo de dentro da água, quando ele não estiver usando as abelhas como armadura. Outra dica bacana é nadar fundo, para ele perder sua localização, depois suba por tras de uma pedra e acerte-o quando ele se distrair. Você pode, tambem, usar Smoke Grenades (granadas explosivas podem ser aparadas pelas abelhas, que tentarão lança-las contra você) para dispersar as abelhas, e, então, concentrar seus ataques na cabeça de The Pain (use o Thermal Goggles para facilitar). Use Shotgun para causar grandes danos e cuidado com a metralhadora de The Pain e suas granadas.

Dica: para ganhar a camuflagem Hornet Stripe, derrote The Pain baixando sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22).

Vencendo a batalha, vasculhe o lugar e siga em frente para chegar em Chyornaya Peschera Cave Entrance. Continue seguindo rumo ao norte para chegar em Ponizovje South. O caminho será através da água e haverá patrulhamento. Se você pegou a Croc Cap, use-a para passar sem problemas. Chegue em Ponizovje West, onde ocorrerá outra cena. Explore o lugar e faça o caminho de volta até Ponizovje South, daí siga pela área inexplorada ao norte para chegar em Ponizovje Warehouse: Exterior, onde outra cena ocorrerá.

Dica: assim que acabar a cena, imediatamente equipe a arma Sniper e acerte a cabeça de The End, que está sentando na cadeira de rodas, antes de ele ir embora. Feito corretamente, The End explodirá e a batalha contra ele, mais adiante no game, será substituída por inimigos da unidade Ocelot.

Após a cena, elimine os guardas e explore as áreas submersas antes de seguir pelas docas. Entre na área adiante, Ponizovje Warehouse, e procure pela Desert Face e o item Supressor sobre as caixas - pule do segundo andar para isso. Livrando-se dos inimigos, suba para o andar superior para chegar a Graniny Gorki South. Se vasculhar bem esta região, encontrará muitas armadilhas. Por enquanto siga para o outro lado, chegando a Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls. Você encontrará um supressor para a arma M19. De resto, arraste-se por baixo da cerca e procure uma passagem na parede, junto ao mato próximo (você encontrará a Oyama Face). Depois, volte e siga para o outro extremo para entrar pela porta e ter acesso a área Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls. Se você não chamou a atenção de nenhum inimigo, equipe o disfarce Scientist sem nenhuma pintura facial, para enganar os guardas dentro do edifício central Graniny Gorki Lab 1F. Seu disfarce o manterá longe de encrencas. Se alguém o encarar, aperte ▲ para ajeitar os óculos. Vasculhando bem o prédio, você encontrará Cig Gas Spray (serve para os inimigos adormecerem), a camuflagem Fly. Feito isso, desça o lance de escada para chegar na Graniny Gorki Lab B1 West. Continue explorando este andar inferior para chegar a uma sala, onde se iniciará uma cena com Granin. Após isso, faça o caminho de volta para a área Graniny Gorki South (aquela parte da floresta cheia de armadilhas), onde terá um novo confronto.

3° Chefe: The Fear

No início da luta, entre na opção Cure e trate do ferimento e da flecha venenosa para não morrer. Em seguida, equipe o Thermal Goggles para localizar The Fear e evitar as armadilhas. O inimigo ficará pulando de árvore em árvore, além de lançar ataques com seus dardos envenenados. Use uma camuflagem adequada para o ambiente e equipe a Shotgun para acertá-lo nos galhos. Por se movimentar demais, The Fear gastará sua Stamina rapidamente, forçando-o a caçar comida. Aproveite a oportunidade para atacá-lo e, se quiser enganá-lo, use a Fake Death Pill e espere ele examinar seu corpo. Quando ele ficar de costas, use a Revival Pill e acerte um tiro em sua cabeça. Quando ele estiver morrendo, iniciará investidas valendo-se de sua camuflagem. Fique esperto.

Dica: para ganhar a camuflagem Spider, derrote The Fear baixando sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22). Vencendo a batalha, cruze esta área da floresta para voltar a área Ponizovje Warehouse. Desça o grande lance de escada e suba pela menor. Mais adiante, equipe a Key A que você obteve de Granin para abrir a porta ao lado da escada menor e ter acesso a área Svyatogornyj South. Vasculhe bem a região e siga para a área adiante, a oeste: Svyatogornyj West. Lá você encontrará um acampamento. O ideal é abrir todo o mapa desta região e só então seguir para Sokrovenno South, onde haverá mais um confronto.

4° Chefe: The End ou Ocelot Unit

Se você derrotou The End anteriormente, terá apenas que eliminar os integrantes da unidade Ocelot. Mas caso não tenha se livrado do velho, você terá uma longa caçada. The End usará uma arma tranquilizante para baixar sua Stamina, então lembre-se de remover o projétil e coma alguma coisa. Inicialmente você deverá abrir todos os mapas desta região – áreas Sokrovenno North e West, descobrindo, inclusive, seus caminhos alternativos. São três grandes áreas onde The Fear se esconderá em pontos estratégicos para acertá-lo. Se o velho sumir, use o Directional Microphone para tentar localizá-lo (você escutará seus roncos em algum ponto da mata). Quando encontrar o velho, siga em sua direção. Quando ele atirar, proteja-se e abra seu mapa para ver sua localização exata. Descobrindo-o, você terá que dar a volta na mata de maneira que o surpreenda por trás ou pelos flancos. Então, use a arma Sniper para acertá-lo. Se você chegar perto de The End, use a Shotgun para causar muito dano.

Se o velho estiver muito bem escondido, use a Fake Death Pill para atraí-lo, depois use a Revival Pill e siga-o. Preste atenção nas pegadas que ele deixar. Chuva e nevoeiro atrapalharão um pouco, então cuidado.

Dica: para ganhar a rifle Mosin Nagant (que lança tranquilizantes), derrote The End baixando sua Stamina. Para isso, use a arma tranquilizante Mk22.

Vencendo a batalha, a passagem na floresta se abrirá (confira em seu mapa). Antes de seguir para lá, certifique-se de ter explorado todas as áreas vizinhas, inclusive o acampamento do lado oeste. Certo disso, siga para a passagem citada e você chegará no Krasnogorje Tunnel, por onde subirá em uma longa escada de metal que dá acesso a área Krasnogorje Mountain Base. Primeiro, equipe uma camuflagem de acordo com o ambiente e, mais adiante, arraste-se e use o rifle Sniper para se livrar dos inimigos à longa distância. Seu objetivo é avançar para a área seguinte, Krasnogorje Mountainside, e continuar subindo até o topo da montanha, Krasnogorje Mountaintop. Livre-se dos inimigos e siga pela trincheira até o final, chegando no ponto mais alto desta área, onde ocorrerá uma longa cena.

Logo depois, faça o caminho de volta até a área Krasnogorje Mountaintop e abra seu mapa para ver um "X" indicando onde você deverá usará a chave que ganhou. Você chegará em Groznyj Grad Underground Tunnel. Vasculhe bem todo o caminho e, mais adiante, outra batalha irá rolar.

5° Chefe: The Fury

Esta batalha não é muito difícil, mas exige bastante atenção. The Fury usará seu lança-chamas para acertá-

lo, então fique esperto quando estiver nos corredores e cuidado para não cair da plataforma. Para uma vitória fácil, equipe-se com a Shotgun e atraia The Fury para perto de um dos barris existentes na área. Quando ele estiver perto deles, acerte-o em cheio. Você causará uma imensa explosão, deixando o inimigo à beira da morte. Repita o processo ou use a Shotgun para acertá-lo a curta distância, mas fique atento aos seus ferimentos.

Dica: para ganhar a camuflagem Fire, derrote The Fury baixando sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22).

Após vencer a batalha, suba pela escada em frente e você chegará em Groznyj Grad Southwest. Esta área é grande e você pode explorá-la para obter equipamentos, mas independente disso, siga para o lado esquerdo do mapa e para cima, e encontre uma porta que o levará a área Groznyj Grad Southeast, para procurar equipamentos. Feito isso, volte para a área anterior e entre pela outra porta mais adiante, chegando na Groznyj Grad Northeast. Logo adiante, mais à esquerda, haverá uma porta atrás de uma caixa. Ela lhe dará acesso a área Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing. Use a camuflagem de Scientist para facilitar e não se aproxime muito das pessoas. Suba o lance de escada e procure embaixo das mesas para pegar o Handker, se não tiver pego anteriormente. Este item é usado para adormecer as pessoas e é o único que pode ser usado enquanto estiver trajado como cientista.
Examine as salas no andar abaixo para encontrar itens. Uma das portas só abre com uma certa frequência de rádio, então, capture um dos guardas e ameace-o para descobrir a frequência (e outras que tocam músicas). Independente disso, seu objetivo é nocautear o major Raindenovich e levá-lo até o vestiário no segundo andar, subindo pelo lance de escada ao lado. Raindenovich pode ser encontrado no vestiário ou, frequentemente, no banheiro. Ao entrar no vestiário (sem chamar a atenção de ninguém), Snake roubará as roupas para se disfarçar. Aproveite para explorar o ambiente, daí siga pela porta à esquerda do vestiário para chegar no corredor da área Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing. No final você chegará no Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing Corredor, onde ocorrerá uma longa cena.
Após uma breve sessão de tortura (e uma perda bem ➤

dolorida), Snake é jogado na prisão quase morto. Um guarda jogará comida em sua cela e você terá três métodos de fuga: 1) Entre na opção Cure e gire Snake até ele vomitar. Retorne ao game para o guarda limpar sua cela. Aproveite para fugir; 2) Se você apertou o botão R1 durante a tortura (quando indicado na tela), deve ter visto The Sorrow segurar uma placa com a frequência 144.75. Use-a em seu rádio para abrir a cela; 3) Quando o guarda jogar comida, pegue-a e jogue de volta. Isso dará início a um diálogo. Aperte R1 quando indicado. Independente do método, vasculhe a prisão para obter itens e a Camera, depois saia. Siga para Groznyj Grad Northeast e procure uma porta do lado esquerdo, que o levará para a Groznyj Grad Northwest (cheia de tanques de guerra). Deste ponto, abra o mapa e siga para o ponto marcado com "X", após os canos (rasteje para chegar no lugar). Você tera acesso a Groznyj Grad Sewers. Nos esgotos, rasteje por entre as passagens para chegar nas dependências vizinhas. No final do caminho, Snake realizará mais uma fuga desesperada e cairá no rio, entrando em mais um desafio.

6º Chefe: The Sorrow

Snake estará andando em um rio, onde The Sorrow irá torturá-lo psicologicamente. Tocar os fantasmas faz você perder HP e The Sorrow não sofre danos com nenhum de seus ataques. Como vencê-lo? O segredo é... morrer. Quando isso acontecer, pressione L2 e use a Revival Pill para Snake acordar no mundo real – conseqüentemente, você ganhará a camuflagem Spirit.

Após a batalha, Snake acordará na área Tikhogornyj, onde poderá coletar alguns itens e comida. Seu objetivo é chegar na parte de trás da cachoeira. Mas não deixe de pegar a Kabuki Face no fundo do lago antes de ir para a cachoeira. Chegando no lugar indicado, Tikhogornyj: Behind Waterfall, rolará uma outra longa

cena. Obtendo seus equipamentos, seu objetivo agora é usar explosivo C3 nos tanques de combustível da arma de guerra Shagohod. Suba pela escada no final do túnel e você voltará para a Groznyj Grad Northwest. Siga pela porta à direita, voltando para a área Groznyj Grad Northeast. Depois, siga pela porta ao norte desta área, chegando em Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing. Suba. Use a camuflagem Scientist e abra os armários no vestiário do segundo andar para obter as camuflagens Sneaking e Maintenance. Em seguida, entre pela porta ao lado para assistir a uma cena na qual Snake chegará na área onde está o Shagohod.

Aqui você terá que plantar quatro explosivos C3 (habilite-os na janela de armas) nos tanques de combustível, mas você não pode ser notado e nem os guardas podem encontrar os explosivos.
Se você estiver com a camuflagem Maintenace (sem pintura no rosto), talvez fique incógnito.
Depois que plantar os explosivos, ocorrerá mais uma longa cena que terminará em uma nova batalha.

7º Chefe: Volgin

Nesta batalha, o grandalhão abusará de seus ataques elétricos e de projéteis. Além disso, você terá cinco minutos para vencer o primeiro confronto. Não encoste em Volgin quando ele estiver com corrente elétrica circulando pelo corpo, e muito menos esteja equipado com uma arma quando ele o atacar com descargas elétricas - isso fará com que sua arma seja descarregada totalmente -, afaste-se e procure se esquivar das rajadas que ele lançará, não deixando de pegar os itens que Ocelot lançará para você. O segredo para vencer esta batalha é derrubar Volgin quando ele estiver sem corrente elétrica no corpo e usar uma arma (de preferência a Shotgun) para acertá-lo no chão. Ele se torna vulnerável quando estiver de costas, quando estiver absorvendo energia do gerador.
Após a cena, a batalha continuará, dando a você dois minutos e meio. Volgin estará mais letal e usará um ataque em que erguerá as duas mãos e concentrará energia. Nesse momento, deite-se no chão para evitar os projéteis e afaste-se quando disparar correntes elétricas em você. Caso ele use ondas de energia, pule-as para evitar dano.
Para acertá-lo, o procedimento é o mesmo: derrube-o quando estiver sem corrente elétrica em seu corpo e acerte um tiro quando ele estiver caído (ou de costas, recarregando energia).

Dica: para ganhar a camuflagem Cold War, derrote Volgin baixando sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22, Stun Grenades e complemente com o Cig Gas Spray).

Após a batalha, o galpão explodirá - mas não é o fim. Volgin virá atrás de você usando o Shagohod, iniciando uma fuga alucinada com a ajuda de Eva e sua moto. Você terá que cuidar dos inimigos no caminho, mas suas armas terão munição infinita durante a fuga (para recarregar rápido, equipe e desequipe a arma após o disparo). De resto, fica por sua conta livrar-se dos inimigos de maneira alucinada. Você terá que resistir até cruzar a ponte, onde Eva lhe dirá quando atirar em duas cargas de explosivo na estrutura da ponte, usando o sniper. A dica é: só exploda a segunda carga explosiva quando o Shagohod estiver sobre a ponte. Feito isso, uma cena irá rolar na qual Volgin e a parte dianteira do Shagohod conseguem se safar, dando início a outra batalha.

8º Chefe: Shagohod

Eva pilotará a moto enquanto você se encarrega de causar danos no tanque de guerra. Use a bazuca para acertar as rodas-parafuso do tanque, deixando-o imobilizado por alguns segundos. Ao passar por trás do tanque, dispare na lataria superior no centro do veículo. Este é o único lugar onde você pode causar dano. Repita o processo até vencer o primeiro combate. Em seguida, Volgin se unirá ao veículo, tornando-se um alvo visível. Eva distrairá o cara, enquanto você estará a pé. O esquema é o mesmo: acerte as rodas-parafuso do tanque, para imobilizá-lo, logo em seguida, dispare contra Volgin, mas tenha cuidado quando ele usar a metralhadora principal ou usar os mísseis. Você também pode usar a metralhadora fixa para acerta Volgin ou mesmo explodir os mísseis.

Ao vencer a batalha, continue a fugir pelas montanhas. Inimigos o perseguirão ao longo do caminho, restando a você proteger Eva e a si mesmo até o final da viagem de moto. Eva ficará gravemente ferida após um acidente e exigirá cuidados para curar seus ferimentos. Neste momento, entre na opção Cure e trate dos machucados de sua companheira. Em seguida, ela o acompanhará a pé, mas estará debilitada e gastará muita Stamina, exigindo que você alimente-a e a chame ao longo do caminho. Você terá que alcançar o local onde The Boss está escondida. Durante sua jornada em meio a floresta, inimigos aparecerão para impedi-lo. O segredo é ir na frente, mantendo Eva próximo de você (aperte ▲ para

chamá-la), lembrando-se de protegê-la e prestar atenção em sua Stamina e HP. Se conseguir chegar até o lugar combinado, ocorrerá uma longa cena que terminará no confronto entre Snake e The Boss.

9º Chefe: The Boss

A batalha acontecerá em campo florido, onde The Boss terá uma grande vantagem. Você terá dez minutos para vencê-la ou morrerá com ela no bombardeio. Comece usando uma camuflagem adequada e então equipe o Thermal Goggles para localizar The Boss facilmente. Se você tentar enfrentá-la na porrada, poderá ser arremessado (para diminuir as chances de levar a pior, fique apertando ● repetidamente durantes os combates manuais). Quando The Boss se afastar, procure um tronco caído no terreno e deite-se atrás dele. Feito isso, equipe o rifle Sniper e use o Thermal Goggles para localizar seu alvo – uma boa dica é você usar a visão em primeira pessoa (R1), pressione L2 + R2 para Snake erguer a cabeça e ter uma visão mais clara de seu alvo. Agora, cabe a você acertar The Boss antes do tempo se esgotar. Sempre que acertá-la, solte os botões citados para se esconder. Repita o processo até vencer.

Dica: para ganhar a camuflagem Snake, derrote The Boss baixando sua Stamina (use a arma tranquilizante Mk22 ou o rifle Mosin Nagant, obtido com The End).

Com o fim da batalha, só resta a Snake fugir antes que o lugar seja bombardeado. Durante sua fuga, Ocelot aparece uma última vez e invade o avião, iniciando uma luta ferrenha com Snake. No auge da batalha, ambos decidem definir a briga de uma maneira honrosa. Ocelot usa uma bala em um de seus dois revólveres, então embaralha as armas e manda Snake escolher uma. Após escolher sua arma, mire para Ocelot e aperte o gatilho para definir a sorte. De resto, é curtir o final do game. Como prêmio, você terá novas dificuldades habilitadas, a roupa Tuxedo e ainda poderá ganhar a camuflagem Banana e a Monkey Mask se obtiver o ranking máximo no minigame Snake vs Monkey. Boa sorte!

HALF-LIFE 2

Você, Gordon Freeman e EGM Brasil: a fórmula do sucesso

Por Daniel Nieuwenhuizen

Os jogadores esperaram muito por esse game. Esperaram tanto que já não agüentavam mais esperar. Ainda bem que a EGM Brasil é a amigona do peito de todos vocês e ninguém vai precisar aguardar seis anos para colocar as mãos em uma estratégia de categoria do fenômeno atual dos PCs.

Conheça suas armas

Todos os instrumentos de matança de HL2

Pé-de-Cabra

Localização: Segunda Fase

O pé-de-cabra mais famoso dos games pode destruir caixas e diversas outras estruturas. Além disso, é bem eficiente para quem quer economizar munição contra inimigos mais fracos e lentos.

Pistola 9mm

Localização: Terceira Fase

Munição: Dezoito tiros por pente, com um limite de 150

É muito fraca, mas extremamente rápida e tem a munição mais fácil de ser encontrada. Com uma boa mira, boa parte dos inimigos pode ser derrubada facilmente.

Sub Metralhadora

Localização: Terceira Fase

Munição: 45 tiros por pente, com um limite de 225. Pode disparar granadas (limite de três) com o botão direito.

Chega a ser menos eficiente que a 9mm se você não acertar os pontos vitais do alvo. Em compensação, a granada é extremamente eficiente para devastar grupos de inimigos ou até um sub-chefe que estiver enchendo a paciência.

Granada
Localização: Terceira Fase
Munição: Limite de cinco, mas só uma de cada vez pode ser jogada.
Sabe aquele inimigo na janela, escondido ou muquifado em um canto? Deixe uma granada de presente para ele. Com o botão esquerdo, você arremessa para bem longe, enquanto que com o direito, Gordon empurra a granada pelo chão até os pés do adversário mais próximo.

Magnum
Localização: Quarta Fase
Munição: Seis tiros por pente, com total de doze
A melhor pistola do jogo. É excelente para derrubar quase todos os inimigos comuns com um tiro, apesar de a troca de cartucho ser demorada. Se quiser jogar com ela, economize: a munição é rara.

Arma de Gravidade
Localização: Quinta Fase
Se quiser economizar balas, basta ter muita criatividade e esta arma em mãos. Além de poder usar quase todos os materiais do ambiente contra seus inimigos, você ainda pode pegar uma granada que foi jogada contra você e retorná-la ao dono. Se preferir, jogue barris (explosivos ou não) em cima de algum infeliz em combate. Claro que ainda é possível usá-la para colocar objetos na sua frente e criar áreas de proteção contra tiros inimigos. São milhares de possibilidades proporcionadas por esta arma, basta usar a cabeça.

Arma de Gravidade Orgânica
Localização: Décima-Terceira Fase
Pense em algo igual à última arma descrita, só que com a possibilidade de arrastar organismos vivos. Pensou? Então comece a pegar soldados inimigos e atirar em cima dos outros, usá-los de barreira ou tudo o mais que quiser. Seja criativo!

Complete o experimento para começar a aventura de verdade

Espingarda
Localização: Sexta Fase
Munição: Seis tiros por pente, limite de trinta.
Funciona muito bem para disparos de curta distância. Sua força é devastadora e, usando o botão direito, é possível disparar dois cartuchos de uma vez. O único problema é o tempo de recarregamento entre um disparo e outro.

Rifle
Localização: Sétima Fase
Munição: Trinta tiros por pente, com um limite de 60
Outra arma com munição limitada, funciona como uma versão melhorada da submetralhadora, mas seu tiro com o botão direito é uma bola de luz que pode ricochetear pelo ambiente e é indicado para uma grande variedade de inimigos.

Arco e Flecha
Localização: Sétima Fase
Munição: Um tiro por vez, com limite de dez.
Causa altos danos, que não são alterados de acordo com a parte atingida. É excelente para pegar inimigos desatentos, já que é possível usar o zoom apertando o botão direito do mouse.

Lança Mísseis
Localização: Sétima Fase
Munição: Um tiro por vez, com limite de três.
Apesar do poderio, carrega poucos tiros e a munição só costuma aparecer em locais que ficam perto de chefes. O truque para se dar bem com ela é atirar o míssil e depois guiá-lo até o alvo usando o botão direito.

Isca de Insetos
Localização: Oitava Fase
Essa é a segunda opção para economizar munição. Com o botão esquerdo, você joga um saquinho que atrai os Antlions e qualquer alvo atingido será atacado sem dó pelas criaturas. Usando o botão direito, você aperta o saquinho, que emite um ruído e faz seus "bichinhos" se aproximarem de Gordon. ➤

A sala de torturas é assustadora. Sorte sua que Barney está a seu lado

Sobrevivendo na cidade

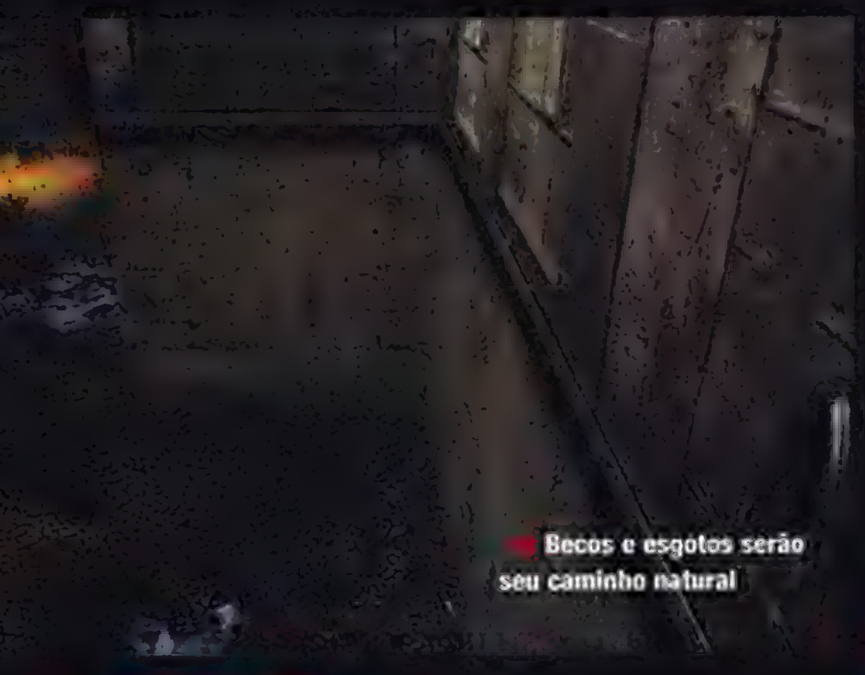
Dicas para se dar bem em todas as fases do jogo

Point-Intersection

•Siga o Combine até o escritório. Quando ele tirar o disfarce, use as caixas para alcançar a janela e sair.
•Provoque os soldados e corra deles até ganhar acesso ao lado externo. Dali, saia pela viela da direita até chegar a uma escada. Pule para o outro lado da cerca. Mais em frente, você encontra um prédio aberto, e no terceiro andar, as pessoas.
•Depois de passar pelo lado de fora e tentar descer a escadaria do prédio, alguns soldados vão tentar capturá-lo. Corra até ficar sem saída.

A Red Letter Day

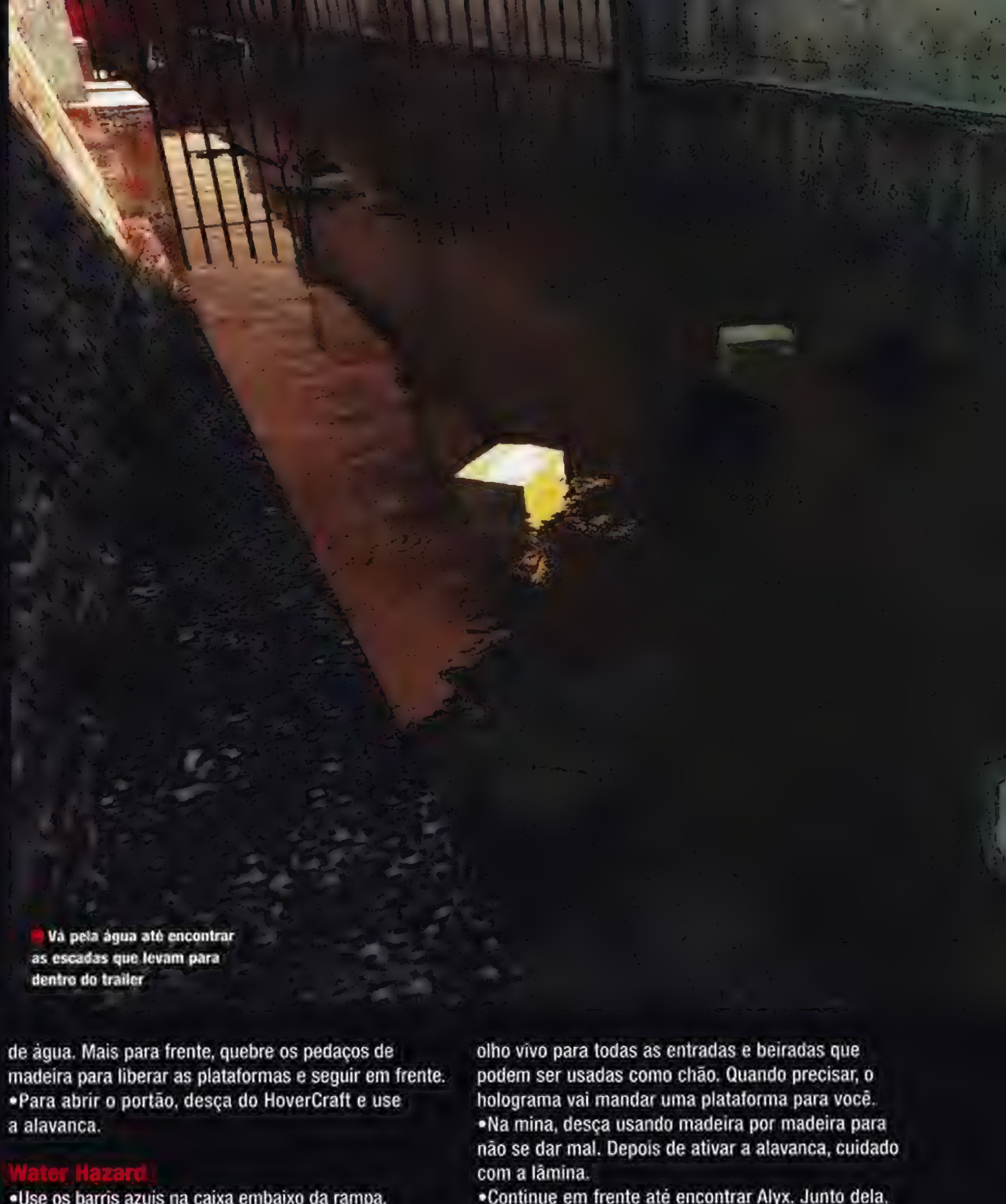
•Assista às conversas entre os cientistas e a garota e complete o experimento. Encaixe o cabo elétrico e mexa no computador para isso.
•Do lado de fora, corra para o outro lado dos trilhos do trem usando as partes internas como cobertura.



Becos e esgotos serão seu caminho natural

Route Kanal

•Ao encontrar um casal sendo torturado, use seu pé-de-cabra para derrotar os soldados e ganhar a 9mm.
•Para chegar ao outro lado da construção, desça e espere o trem parar. Depois, suba e use-o como plataforma.
•Use o pé-de-cabra para abrir caminho nas portas com madeira. Esta é uma das ações que você mais vai repetir até o final do jogo.
•Depois de passar pela cerca amassada, mantenha-se abaixado para passar por um buraco no chão.
•Continue em frente pelos esgotos, mas tome muito cuidado com os monstros que podem te deixar sem saída.
•Na água, siga em frente até chegar a um carro. Suba pelas escadas, entre nele e continue em frente.
•Cuidado com os soldados nas barricadas. Mais uma vez, a melhor opção é usar o túnel para chegar ao outro lado.
•Quando muitos inimigos estiverem por perto, atire nos barris explosivos para se dar bem.
•Continue em frente até passar pelos esgotos, que estão cheio de bichos no teto. Para passar por eles, empurre um barril e aproveite enquanto estiverem distraídos.
•Para passar da balança, use tijolos para criar uma pequena ponte que possibilita o pulo.
•Fuja do helicóptero de qualquer jeito! Você ainda não pode derrotá-lo.
•Na sala cheia de barris, use a válvula para enchê-la de água. Mais para frente, quebre os pedaços de madeira para liberar as plataformas e seguir em frente.
•Para abrir o portão, desça do HoverCraft e use a alavanca.



Vá pela água até encontrar as escadas que levam para dentro do trailer

Water Hazard

•Use os barris azuis na caixa embaixo da rampa. Quando ela estiver erguida, use-a para saltar. Lembre-se de usar todas as rampas que aparecerem no caminho.
•Para abrir o primeiro portão, suba e tente mexer na alavanca. Ela está quebrada, então atire em alguns barris explosivos para acioná-la.
•No próximo portão fechado, desça para perto da porta e atire no cadeado para entrar. Passe pela construção, fuja do helicóptero e, perto do fim, suba pelas escadas e use a alavanca dentro da cabine.
•Mais para frente, use a máquina para criar uma ponte e seguir em frente. Logo mais, seu HoverCraft vai ganhar uma arma. Detone o helicóptero com ela.
•Até o final da fase, você vai ter que correr e abrir caminho com sua arma. Perto do fim, abandone o hovercraft para ganhar acesso à construção onde você encontra Alyx.

Black Mesa East

•Entre pelos fundos e olhe a foto com a família de Alyx. Depois, empilhe duas caixas para seguir a garota.
•Use sua arma e jogue objetos para Dog pegar. Depois, siga seus dois companheiros para fugir.

We don't go to Ravenholm..

•Chegando no carro, use a alavanca para baixá-lo e pule em cima dele para ganhar acesso à nova área.
•Mais em frente, você recebe a Espingarda do semi-holograma "Father Grigory". Entre no prédio e use o elevador para descer.
•Apesar da fase não ser muito complicada, exige um olho vivo para todas as entradas e beiradas que podem ser usadas como chão. Quando precisar, o holograma vai mandar uma plataforma para você.
•Na mina, desça usando madeira por madeira para não se dar mal. Depois de ativar a alavanca, cuidado com a lâmina.
•Continue em frente até encontrar Alyx. Junto dela, entre no esconderijo e converse com os Rebels.

Highway 17

•Derrube os Antlions e use a Gravity Gun para colocar o carro de pé. Com ele, pegue a estrada e use o Turbo para pular sobre a rampa.
•Continue em frente, quebrando barreiras e enfrentando Combines até chegar no acampamento.
•Entre na base e pegue o Rocket Launcher. Com ele, enfrente a nave inimiga e uma nova estrada será aberta com a sua vitória. Pegue seu carro e suba por ela.
•Mais à frente, use a máquina para pegar o Buggy e colocá-lo na parte de cima, perto do grande galpão. Lembre-se de derrubar a ponte também. Depois, é só abrir caminho e seguir em frente com seus transportes.
•Para fugir da nave, use seu Turbo e a Gravity Gun nos obstáculos. Para se livrar do carro no caminho, exploda os barris.
•No campo de força, desça, dê a volta e use a Gravity Gun para tirar as barreiras das rodas do carro que está ligado à energia.
•Entre na casa perto do penhasco e siga pelo caminho até chegar à outra alavanca que desliga mais um campo de força.
•Passe por entre os trens e use a arma de gravidade para se livrar das bolinhas elétricas.

Sandtrap

•Destrua tudo no caminho até chegar a um portão. Você precisa de duas baterias para abri-lo: a primeira

está em um carro perto da cabana onde os encaixes estão, e a segunda está em uma cama. Prepare seu carro e vá em frente.
•Arrase com as naves que estão atacando e logo depois os Rebeldes vão mostrar um novo caminho.
•Use as pedras e a arma de gravidade para criar caminhos e não ter que encostar na areia.
•Enfrente o primeiro dos guardiões Antlion para conhecer seu novo amigo.
•Depois de receber a arma, faça o tutorial: jogue a bolinha em cima do corpo solto, e depois na parede. Lembre-se de usar o botão direito para convocar os Antlions.
•Continue em frente, passando pelas montanhas até chegar no barco. Use os pedaços de madeira para derrubar a ponte, passe por ela e suba a escada. Fuja dos Snipers e entre em Nova Prospekt.

Nova Prospekt

•Lembre•se de usar a Gravity Gun contra as máquinas metralhadoras e, principalmente, de manter seus Antlions aliados por perto.
•Depois de chegar aos Carregadores, use-os. Em frente, tome cuidado com os inimigos pendurados no teto.
•Até agora o caminho estava relativamente fácil, mas você terá que enfrentar outro Antlion gigante. Depois de derrotá-lo, tire o lixo e passe pelas portas duplas.
•Na próxima barreira inimiga, vá pela esquerda. Ao chegar na sala com o Vortigaunt sendo torturado, use sua arma para acertar o plugue e falar com ele. Lá dentro, use a alavanca para abrir mais uma porta e passe por ela. Na sala de controle, vá até a janela e aperte o botão vermelho. Mais uma porta é aberta e é para lá que você deve seguir.
•No próximo campo de força, use a arma de Gravidade para abrir caminho e entrar pelos túneis de ventilação. Contra o ventilador gigante, coloque o pedaço de madeira no meio para pará-lo. Por fim, use a Gravity Gun para desplugar o cabo e desligar o campo.
•Use seus aliados como iscas para as bombas.
•Na próxima sala de controle, enfrente os soldados que fizeram uma emboscada e use a alavanca para abrir mais caminho.
•Depois de enfrentar outro Antlion gigante, passe pelo caminho que está meio bloqueado e siga em frente. Tome cuidado com o inimigo surpresa, seja rápido para não ser esmagado pelas paredes e use a caixa para subir e alcançar a abertura na parede.

Entanglement

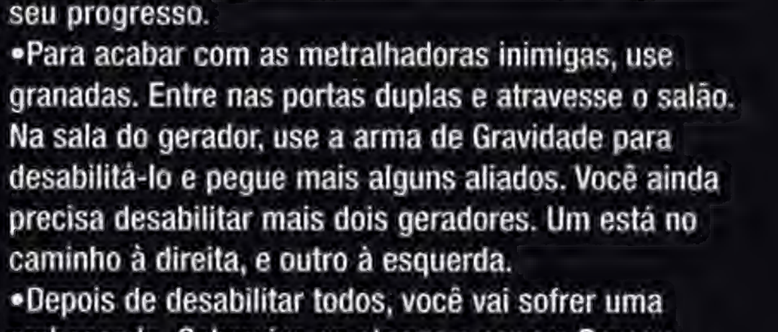
•Mantenha Alyx sã e salva e siga a garota.
•Na parte com água eletrificada, use a arma de Gravidade para mexer as coisas e formar uma ponte até o outro lado.
•Tome cuidado com os alarmes e mantenha sua amiga sempre salva. Perto do fim, segure a enxurrada de Combines até conseguir se salvar pelo teletransporte. Depois das cenas, desça pelo elevador.

Anticitizen One

•Deixe Dog acabar com os soldados e abrir caminho.
•Passe reunindo seus aliados e, ao chegar na porta negra, espere até os Combines aparecerem.
•Continue passando por dentro das construções e subindo até chegar nas ruas. Seguindo em frente, você vai continuar passando por ambientes internos e enfrentando inimigos. Em um momento você poderá abrir um portão.
•Quando encontrar as metralhadoras montadas, use-as até seu aliado abrir um buraco na parede.
•Use sua arma de Gravidade para criar pontes e evitar o líquido venenoso.
•Ao encontrar Alyx, proteja-a de qualquer maneira, pois se ela morrer é Game Over. Mais para frente, use tudo o que puder para sobreviver até os escudos cairem.

Atire no centro esverdeado e destura os escudos até vencer a batalha.

Depois corra para o gerador e desligue-o. Os sobreviventes vão estar ao seu lado quando o portão fechar.
•No final da fase, use o beiral para chegar até o interruptor e ative-o. Suba pela plataforma e após mais beiradas, suba a escada. Pelos canos você consegue chegar até outra escadaria. Já no topo, corra e caia perto da saída.



Proteja os sobreviventes. Alguns deles são essenciais para a aventura

Follow Freeman

•Use granadas para se livrar dos Snipers, que ficam escondidos dentro das janelas.
•Suba as escadas e espere Barney falar. Depois, elimine os Snipers escondidos e acompanhe-o.
•Não deixe seu companheiro morrer, já que ele é fundamental para o seu progresso.
•Sua arma de Gravidade é excelente para abrir caminho e desligar as partes elétricas que impedem seu progresso.
•Para acabar com as metralhadoras inimigas, use granadas. Entre nas portas duplas e atravesse o salão. Na sala do gerador, use a arma de Gravidade para desabilitá-lo e pegue mais alguns aliados. Você ainda precisa desabilitar mais dois geradores. Um está no caminho à direita, e outro à esquerda.
•Depois de desabilitar todos, você vai sofrer uma emboscada. Sobreviva ao ataque e espere Barney mexer no computador.
•Agora é só enfrentar uma guerrilha gigante, incluindo naves e Striders. Procure pela caixa com munição infinita para o Lança Foguetes e prepare-se para correr muito. Depois de eliminar os "grandões", desça as escadas no final da rua. Mais para frente, espere o Strider explodir um pedaço do muro e abrir caminho.
•Continue correndo pelas ruas, derrotando os Combines e esperando que os Striders abram caminho. Perto do fim da fase, você encontra Barney e Dog. O robô abre caminho e sua aventura nas ruas termina.

Our Benefactors

•Desça pelo caminho à esquerda e use a plataforma no final. Depois, atravesse para o outro lado e vá pelo caminho até perder suas armas.
•Com uma nova arma, vá em frente até chegar ao final.

Dark Energy

•Siga Alyx e pegue a arma deixada pelo cientista no chão. Depois de pegar o elevador, suba correndo pelo único caminho possível. Mas fique de olho para não cair ou errar algum salto, lembrando de usar todas as plataformas ao longo do caminho.
•Bem no topo, você será atacado por duas naves. Ignore-as e se preocupe em sugar as bolas de energia e atirar na parte meio esverdeada, que fica na parte superior do círculo branco onde Breen está. Seja rápido, pois se demorar muito seu inimigo termina o teletransporte e vai embora.
•A máquina desligou? Então é só assistir ao final.

E TEM MAIS!

Multiplayer?
Estranhou a ausência de um modo multiplayer especifico? A EGM Brasil também. A única opção para quem quer curtir uma partida com sua turma são as versões *Source*.

Entenda o Source
Apesar de utilizarem o mesmo sistema de *Half-Life 2*, as versões *Source* são bem inferiores. O que elas fazem é, na verdade, reaproveitar texturas, gráficos e muitas coisas antigas na nova engine. Também foi feito um certo trabalho de reconstrução em algumas partes, mas nada chega perto do potencial exibido pelo jogo original. Até agora já foram lançados os mods *Day of Defeat* e *Counter-Strike* para quem quer partidas Multiplayer. Se você é um jogador solitário, pode curtir a aventura original nesta nova engine com *Half-Life: Source*.

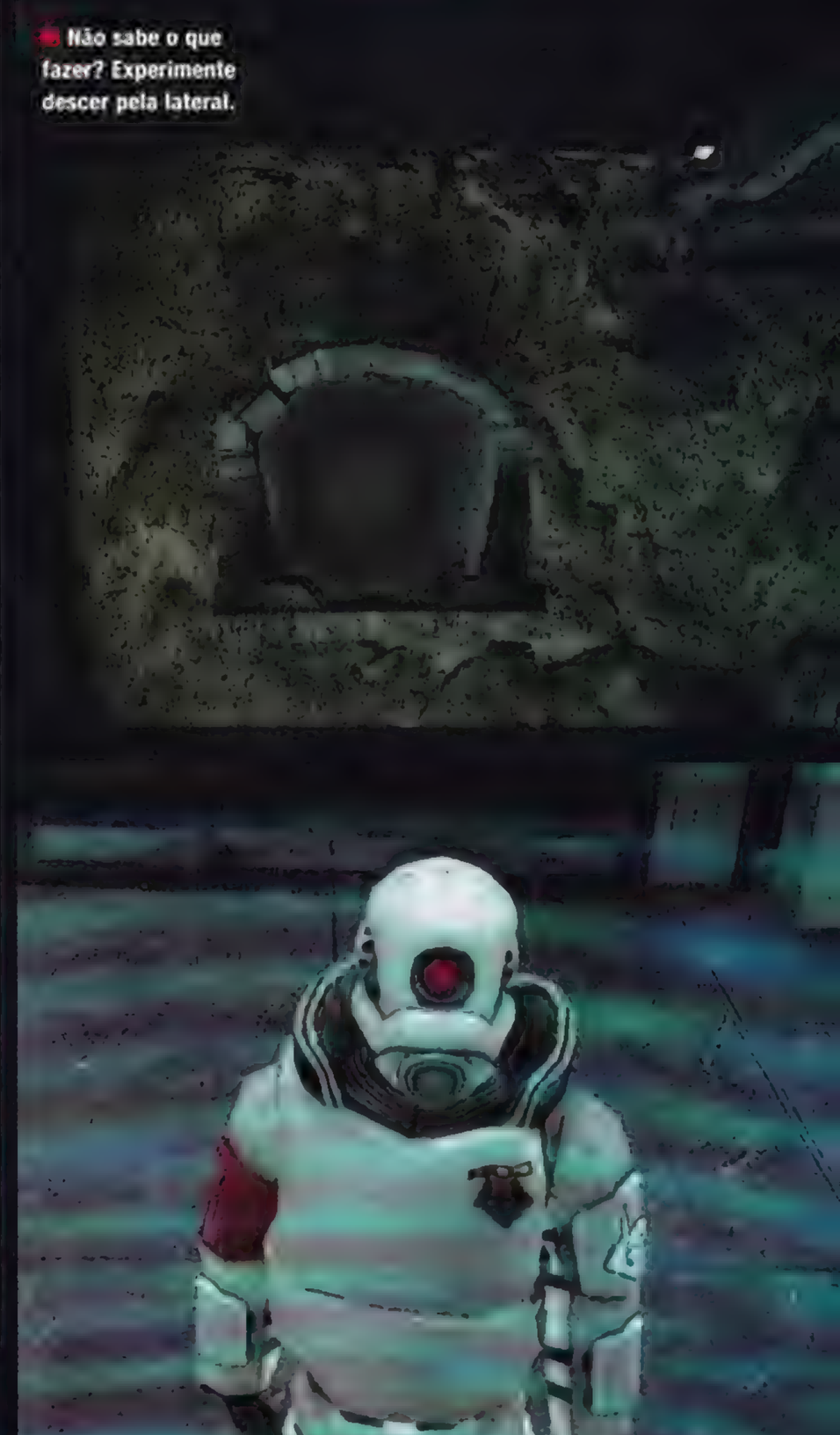
G-Man
O homem de terno continua aparecendo na aventura e parece estar sempre um passo à frente de Gordon. Tente procurá-lo nos lugares e horas mais inusitados, como em uma ponte durante a corrida de *HoverCraft* na fase Water Hazard.

Steam
Não tem conexão com a Internet? Então *Half-Life 2* não é sua melhor pedida. Para combater a pirataria e manter o jogo sempre atualizado, a Valve exige que o jogador faça um Login no sistema de jogatina online dela, conhecido como Steam. As inúmeras vantagens incluem os já citados updates, além de uma integração facilitada com outros jogadores, possibilidade de comprar jogos recém-lançados e realizar o download ao mesmo tempo, além de ficar por dentro de todas as novidades sobre *Half-Life 2*.

Alterações?
Se você está pensando em dar aquela "crackeada" no seu *Half-Life 2*, saiba que isso não é uma boa idéia. A Valve está identificando, localizando e banindo todo o tipo de jogador que conecta ou utiliza seu jogo com algum arquivo alterado.

Problemas?
Existe um bug oficial, que é reconhecido até pela própria Valve. Felizmente, a solução é bem simples e pode ser realizada em dois passos:
1. Vá ao diretório \Steam\SteamApps
2. Renomeie o arquivo sourcemodels.gcf para algo diferente, tipo euamoaegmbrasil.gcf
3. Ao conectar no Steam, o sistema baixa a versão corrigida do arquivo.

Mods
Até o término da matéria, nenhum mod havia sido citado ou liberado para o público. Mas pela tradição da série, vários grupos já devem estar trabalhando em expansões não-oficiais para o jogo, tanto para partidas online como offline.



Não sabe o que fazer? Experimente descer pela lateral.

INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

VIDEO GAMES - INFORMÁTICA - JOGOS & ACESSÓRIOS
ANIMÊ - ACTION FIGURES - CARD`S - MANGÁ
SOM IMAGEM - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

www.inicialgames.com.br

SHOPPING SOLAR CENTER
AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
CAMPINAS SP - (19) 3236-0056

reviews

como funciona

Na *EGM Brasil*, cada game é jogado por três analistas diferentes, que chegam ao seu veredicto final sem conhecer absolutamente nada da opinião de seus colegas. Portanto, qualquer divergência entre as colocações desse ou daquele analista é apenas reflexo das opiniões diferentes (ou não) de nossos avaliadores – nada influencia a opinião ou a nota final de ninguém (mas não temos medo de xingar alguém que der uma nota alta a um jogo ruim, por exemplo). E nós apenas jogamos versões finais dos games, fornecidas pelas produtoras.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

NOSSOS SELOS

Selo Platina
Vai para os games que só receberam nota 10; é a mais rara de nossas avaliações.

Selo Ouro
Vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.

Selo Prata
Vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).

Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.

Este "prêmio" é dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja dele.

Este selo indica os games que possuem modos online, independente do console.

JOGO DO MÊS

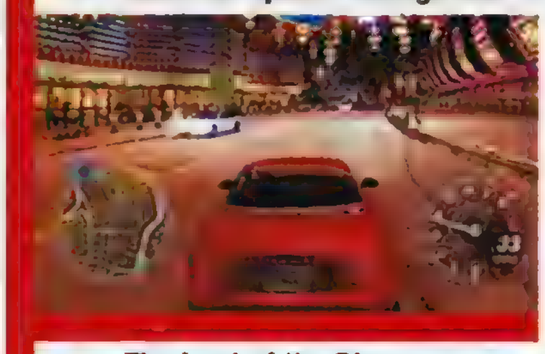
Na última edição do ano, mais uma platina: valeu a pena esperar tanto tempo pelo mais sensacional game de tiro para PC dos últimos anos. *Half-Life 2* correspondeu às nossas expectativas e levou o merecido triplo 10 da equipe EGM Brasil. Logo atrás, *Metroid Prime 2: Echoes* e *Need for Speed Underground 2* mostram que seqüências costumam, sim, render bons games. E até 2005!

índice

71 Ragnarök Online
72 Half-Life 2
74 Need for Speed Underground 2
75 Zoo Tycoon 2
76 Lord of the Rings: The Third Age
78 The Urbz: Sims in the City
78 TMNT 2: Battle Nexus
80 Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
81 BloodRayne 2
82 Jak 3
83 Neo Contra
84 Killzone
85 OutRun 2
85 Capcom Fighting Evolution
86 Metroid Prime 2: Echoes
88 Mario Power Tennis
90 Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
90 Boktai 2: Solar Boy Django

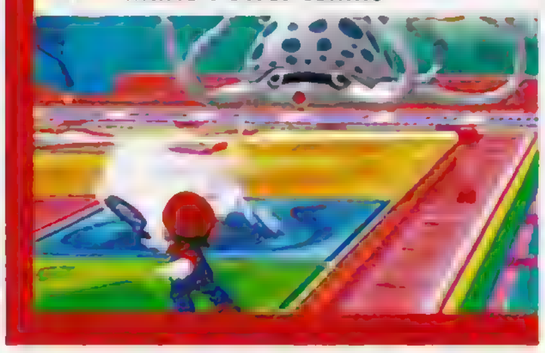
71 Ragnarök Online

74 Need for Speed Underground 2

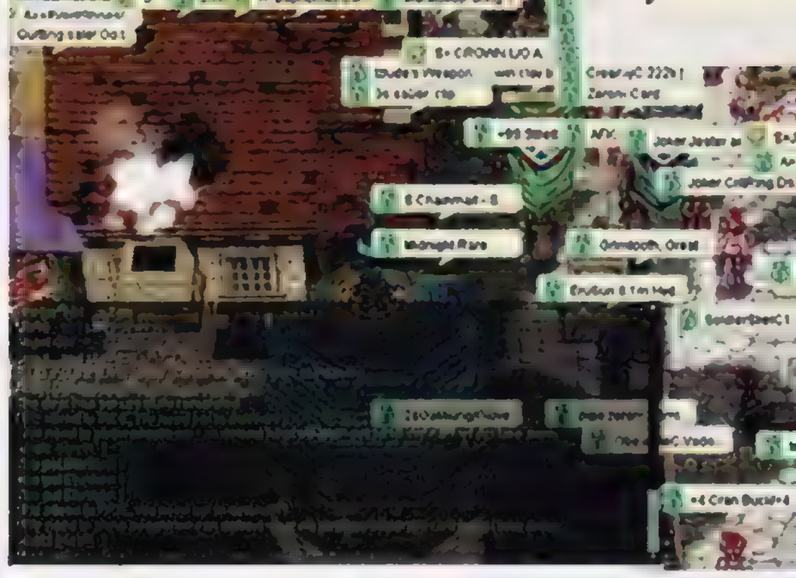


76 The Lord of the Rings: The Third Age

88 Mario Power Tennis



Um dos grandes fenômenos dos MMORPGs chega oficialmente ao Brasil



PC ONLINE

RAGNARÖK ONLINE

Vício online é isso

Agora não é mais de graça

A partir deste mês, *Ragnarök Online* sai de seu período de beta-testes para entrar em sua fase "paga". Para se aventurar no mundo de Rune-Midgard, o jogador precisa pagar uma mensalidade de no máximo R$ 20,00, através de depósito bancário, boleto ou cartão de crédito. Pela quantidade de horas médias que a maioria dos usuários anda jogando, é até barato. Mais informações no site oficial do game, www.levelupgames.com.br.

ERIC: Uma das coisas que mais ouço os leitores dizerem é: "quando houver um review de *Ragnarök Online* na EGM, ele vai dar 11". Como se ser fã pudesse impedir alguém de ser crítico. Ele é um ótimo RPG de ação, isso ninguém pode negar. Afinal, usa o engine consagrado de *Diablo*, que fez da Blizzard, antes uma produtora de quinta, uma das gigantes dos games. Ele também traz elementos de animes, com personagens a la *Secret of Mana*, golpes no estilo *Cavaleiros do Zodíaco* e monstros inspirados em *Chrono Trigger*. Fora isso, este é um jogo que consegue ser atraente para todos os tipos de jogadores. Se for o casual, vai encontrar milhares de jogadores, muitos dispostos a ajudá-lo a embarcar rumo a uma vida digital de aventuras. Se for do tipo colecionador, há uma infinidade de coisas para se conquistar, de chapéus a cartas de habilidades. Se for comunicativo, há toda uma comunidade de pessoas e você pode formar grupos e clãs e fazer amizades que podem se estender à vida real. Se for um jogador hardcore, pode jogar até cair duro para atingir o nível definitivo com todas as classes de personagens. E se for menina e curtir coisinhas fofas, os personagens são bonitinhos e há bichinhos de estimação para criar. O jogo possui problemas, claro, como a câmera, algumas descrições erradas de itens ou monstros que se grudam aos jogadores, mas nada que um patch não possa corrigir. E se isso tudo lhe pareceu pouco, o pessoal da Level Up está trabalhando para trazer atualizações o quanto antes para saciar a fome dos jogadores por novidades. Prepare-se para sistemas de casamentos, adoções, novas classes de personagens e guerras de clãs, para tornar sua vida online mais atraente do que nunca.

THÉO: Escrever reviews de MMORPGs é sempre uma tarefa complicada. Afinal, são jogos "amorfos", sem uma forma definida. Quer dizer, uma falha apontada agora pode não existir mais daqui a algum tempo. Por isso, nesses casos, costumo focar o todo e, na medida do possível, relevar os detalhes. O que posso dizer é que as horas que passei em Rune-Midgard foram as mais prazerosas. Já no "teste vocacional", digamos assim, falaram que eu deveria ser um espadachim e, humildemente, aceitei. A partir de então, comecei a sair de rolê, destruindo as criaturas mais básicas e, por um momento, cheguei a pensar: "é mais um RPG de ação, divertido até, mas repetitivo". Só que *RO* vai além, trazendo duas características interessantes: primeiro, ele "casa" muito bem a classe do personagem com o jeito de agir do jogador, oferecendo mecanismos bacanas de evolução. Em segundo, o game estimula a interação social entre os jogadores nas "parties", mostrando como a união de forças é importante. Porém, é bom ressaltar que este é um jogo que melhora com o tempo e será preciso umas boas horas para degustar o melhor do "filé". Cá entre nós, como eu disse acima, esta é uma tarefa das mais agradáveis, principalmente com controles tão intuitivos e um visual repleto de cores vivas.

RENATO: Como muitos, eu já conhecia e jogava *Ragnarök Online* nos servidores americanos. Quando fiquei sabendo que o game estava a caminho do Brasil (isso em novembro de 2003) fiquei naturalmente empolgado e ansioso pela versão nacional. Depois de alguns meses de beta-teste cavalgando meu Peco-Peco em Rune-Midgard, posso dizer que a ansiedade foi compensada. O game foi muito bem adaptado e uma comunidade brasileira foi rapidamente formada. Não demorou para a economia do game (detalhe importantíssimo) se ajustar. *RO* é um game complexo e viciante: quantas vezes me peguei invadindo madrugadas, com aquela sensação de "só vou evoluir mais este nível". *Ragnarök Online* tem tudo para ser o detalhe que faltava para introduzir de vez os MMORPGs no Brasil. *Erinia* abriu a porta, *RO* a escancarou de vez e derrubou a parede da frente no processo. Este é um dos gêneros que mais cresce no mundo, e se o jogador brasileiro tomar consciência de que pagar uma mensalidade para jogar não é nenhum absurdo, o país, o mercado nacional e esse próprio gamer só têm a ganhar.

O MELHOR: fazer amigos e conhecer gente online
O PIOR: você abandonará seus amigos offline
EXPERIMENTE TAMBÉM: sair de casa e tomar sol de verdade

ERIC	THÉO	RENATO
8.5	8.5	9.5

PRODUTORA: Level Up Games
DESENVOLVIDO POR: Gravity
JOGADORES: Infinitos

www.levelupgames.com.br

O parto foi demorado, mas este bebezinho finalmente pode chorar à vontade em seus PC

PC

HALF-LIFE 2

JOGO DO MÊS

PLATINA

Demorou, mas chegou

THEO: Depois de uma novela das mais emocionantes e duradouras, jogar *Half-Life 2* deve ser encarado como um fino banquete, a ser degustado lenta e deliciosamente. Para mim, é uma emoção e tanto, afinal, fui um dos que, em 1998, ao assumir a pele de Gordon Freeman em Black Mesa, nunca mais enxergou os jogos da mesma maneira.

Em momento algum, porém, esperei de *Half-Life 2* uma revolução semelhante. Afinal, uma continuação raramente tem o mesmo impacto do original, o que é compreensível. Esperava, na verdade, que o game correspondesse a toda a expectativa que criou em torno de si durante tantos anos.

E, caros leitores, *Half-Life 2* faz isso e vai além. Nunca as leis da física foram retratadas de uma maneira tão realista quanto na nova aventura de Gordon Freeman, que agora trabalha para o misterioso G-Man. Em City 17, cidade onde *Half-Life 2* é ambientado, quase tudo é passível de interação. Caixas flutuam e afundam na água, pedaços de madeira que sustentam outros objetos podem ser quebrados, corpos rolam pela escada, enfim, o mundo ao seu redor tem vida própria e uma atmosfera extremamente envolvente.

No mais, estamos falando de *Half-Life*, ou seja, nada de cut-scenes, da voz de Gordon Freeman ou do esquema "atire-em-tudo-que-se-move". Tudo o que acontece em *Half-Life 2* segue uma narrativa cheia de suspense – que não vou contar para não estragar a surpresa – e tem uma razão de ser. As fases são longas e repletas de desafios variados que não subestimam a sua inteligência.

Os gráficos, então, são os melhores já vistos em um jogo eletrônico até os dias de hoje, com especial destaque para a expressão facial no rosto dos personagens e das texturas da água e das faíscas. Apenas a inteligência artificial, na minha opinião, ficou um pouco abaixo da média: não vi nada de tão diferente no comportamento dos inimigos, sejam estes aliens ou soldados. Nada suficiente, porém, para tirar de *Half-Life 2* o título de melhor jogo do ano. Como se não bastasse tudo isso, ainda temos o *Counter-Strike: Source* de lambuja! Bom, dá licença que agora vou voltar a jogar...

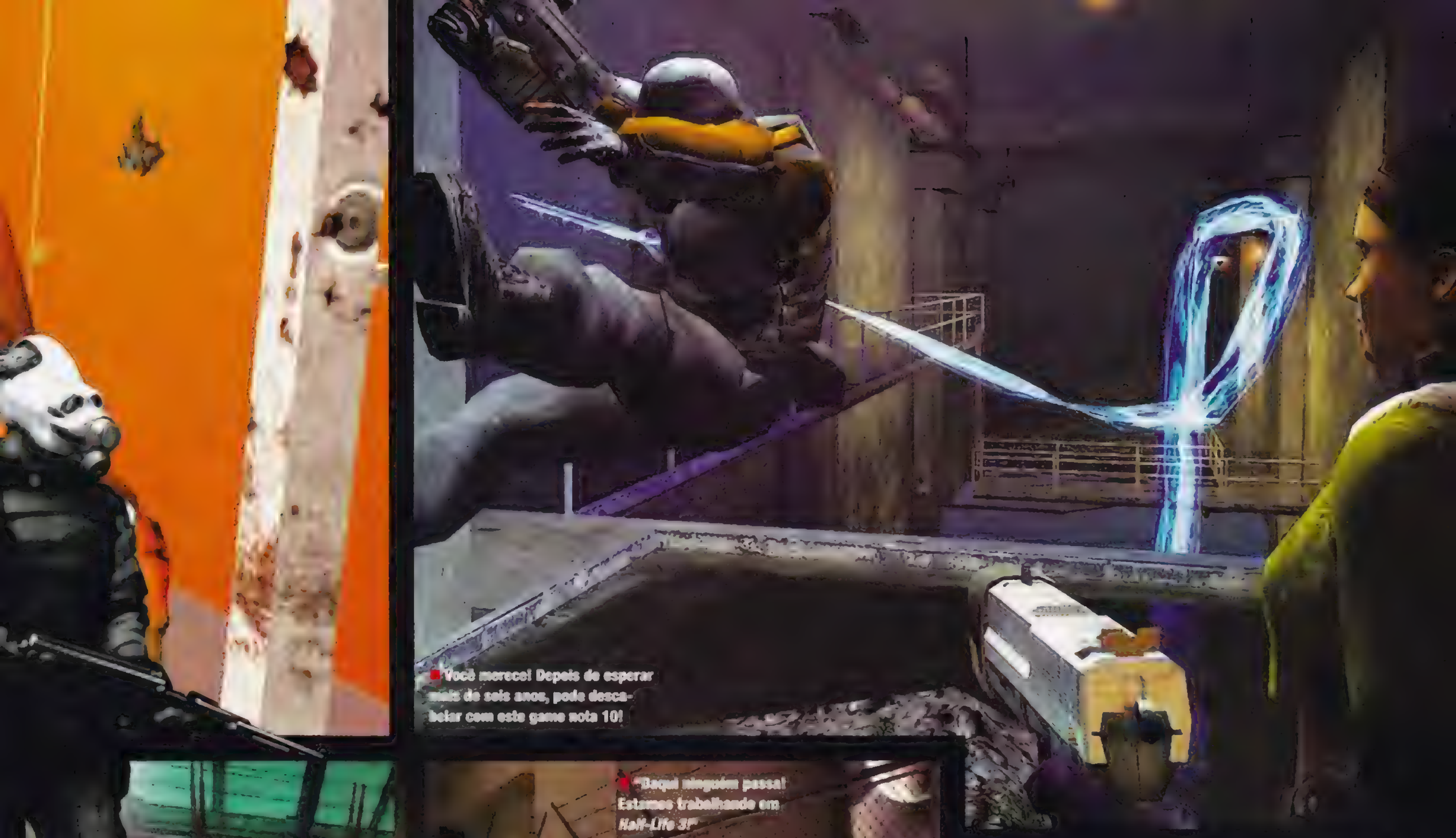
GABRIEL: O cientista de barba longa, armadura laranja e pé-de-cabra em mãos pode não entender muito de moda, mas seu charme silencioso fez de seu jogo um dos mais aclamados títulos do PC. Depois de muita espera, *Half-Life 2* chega às lojas – mas será que ele consegue atender às altíssimas expectativas dos fãs? A resposta é definitivamente sim, mesmo que o game não aposte nas estratégias convencionais para impressionar o público. Seus criadores não inventaram tecnologias visuais mirabolantes como em *Doom 3*, ou uma inteligência artificial assombrosa. Não, o destaque aqui é um visual extremamente bonito e detalhado que não pesa na sua máquina, ação constante e variada do começo ao fim, tudo isso com um acabamento tanto em jogabilidade como narrativa que simplesmente não tem precedentes. Jogadores

O MELHOR: não cabe neste espaço
O PIOR: estamos procurando ainda
BRINDE LEGAL: o pé-de-cabra que ganhamos da Vivendi Universal

THEO	GABRIEL	DANIEL
10	10	10

PRODUTORA: Vivendi Universal
DESENVOLVIDO POR: Valve
JOGADORES: 1

www.half-life2.com

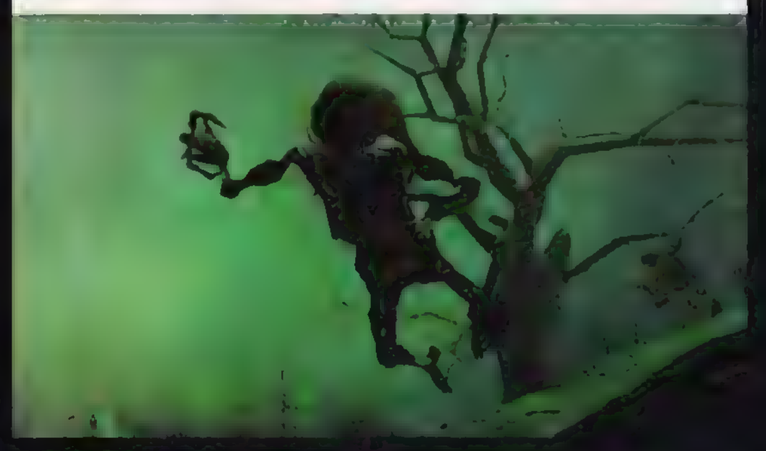


enfrentaram uma série de desafios em cerca de 16 horas que impressionam pelo ritmo rápido e fluido. Quando você acha que já viu tudo, o game solta mais uma surpresa. A grande estrela durante toda a aventura é o sistema de simulação de física, que faz tudo parecer ter o peso e resistência apropriado – com uma arma de levitação, o céu é o limite para um jogador criativo. A única decepção é a falta de um multiplayer baseado no game. Mas com uma nova versão de *Counter-Strike* que ainda promete inúmeras novidades durante os próximos anos, até disso fica difícil reclamar. Resumindo em três palavras: jogo do ano.

DANIEL: Quando algum jogo que estamos esperando há muito tempo chega, dá aquele medo de começar a jogar e ficar extremamente decepcionado. Por isso, tomei muito cuidado ao jogar *Half-Life 2* e não deixei de ser extremamente crítico. O melhor é que mesmo assim não consegui encontrar algum problema que realmente me atrapalhou. Desde o começo, com a apresentação de Gordon Freeman entrando na Cidade 17, eu fiquei preso na frente do computador e não tinha vontade de sair até os créditos começarem a rolar. Motivos para isso eu tinha de sobra, começando pelos gráficos que são maravilhosos e deixaram *Doom 3* chupando os dedos, e continuando com o som que mistura ambiente, músicas e efeitos sonoros de forma magistral. Além disso, o novo sistema de jogo permite uma interação ainda maior com o cenário e ainda conta com cálculos físicos de impacto, peso, velocidade e gravidade. Com todas estas qualidades, *HL2* ainda poderia ter falhado no design de fases e, para minha felicidade, não o fez. Cada estágio é separado por partes e o progresso rola de forma intuitiva, contando com puzzles, que envolvem além de botões um bom uso do novo sistema físico, e partes de aventura cheias de pulos e corridas. Claro que o tiroteio não ficou em segundo plano e é parte essencial de toda a experiência: sejam inimigos armados, helicópteros ou aqueles monstrengos que são velhos conhecidos do primeiro título, trocar tiros é divertido e exige velocidade no mouse e no gatilho. Outra coisa bem legal é poder jogar de forma agradável sem precisar de um computador tão robusto como *Doom 3*. Mas é claro que para curtir a aventura em toda sua integridade, é necessária uma máquina digna da Nasa. A única coisa que me incomodou depois de terminar *HL2* foi não poder curtir um multiplayer usando todo o sistema dele. Claro que existem as versões *Source*, mas elas são apenas reaproveitamentos dos modelos antigos e não chegam nem aos pés do que *HL2* pode proporcionar. O que me deixa tranqüilo é que esse problema pode ser resolvido com o tempo – e provavelmente vai ser.

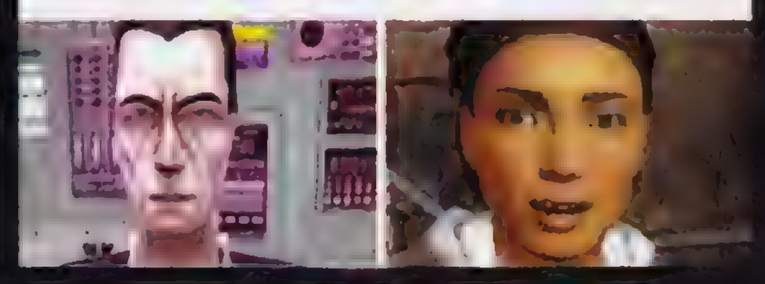
Direto da fonte

Isso que é mordomia, hein? Comprar *Half-Life 2* e, de lambuja, faturar o *Counter-Strike: Source*.
O único problema é esperar alguma novidade significativa na nova versão do mod, pois, caso você ainda não saiba, ela é idêntica a anterior, à exceção da engine Source, que deu uma bela revitalizada no visual. Pelo menos, jogar *CS*, a partir do Source está muito mais agradável. Para quem já não gostava do mod, não vai mudar muita coisa.

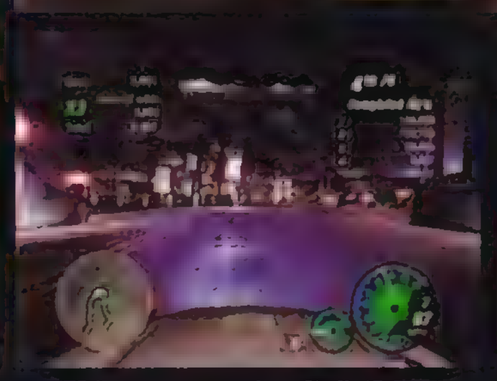


Expressões faciais

Só em *Half-Life 2* você consegue olhar para o rosto de um personagem e, através de sua expressão facial, perceber o que ele está sentindo naquele momento – até a luz do ambiente é refletida nos olhos deles. Tudo isso é fruto de um trabalho conjunto entre a Valve e o Dr. Paul Ekman, da UCSF (University of California, San Francisco), através do qual foram recriados mais de 40 músculos faciais da expressão de cada personagem. De quebra, acabou definitivamente a era dos NPCs iguais, já que em *Half-Life 2* um mecanismo cuida para que nenhum saia igual ao outro. Viva a Valve.



Visual absurdo, customização e Brooke Burke: o que mais um fã de tuning pode querer?



PC/PS2/Xbox/GC

ONLINE (SÓ PARA PS2, PC e Xbox)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Rápido, bonito e rasteiro

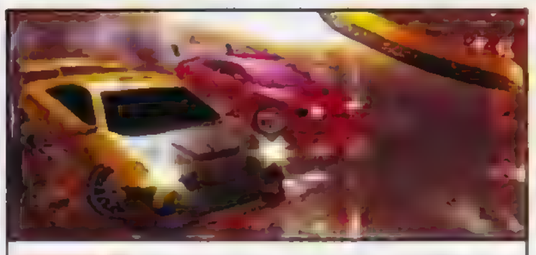
CASSIANO: Este foi um ano excelente para jogos de corrida, com *TOCA 2*, *Burnout 3*, *Gran Turismo 4* chegando... Entretanto, *Need For Speed Underground 2* era o principal jogo que eu esperava, e ele superou minhas expectativas. É uma experiência louca: aquele sonho de moleque de fazer um rolé sem rumo pela cidade à noite com uma máquina poderosa, fazendo cavalos de pau, procurando rachas com o som no talo foi, enfim, realizado. É necessário mexer na configuração dos gráficos para que eles fiquem redondinhos na versão para PC (claro que uma máquina mais potente ajuda muito), mas o esforço vale a pena: o legal é o conjunto de liberdade, velocidade irresponsável e o visual estonteante da cidade construída pela equipe da EA. Recomendo um controle duplo analógico para o jogo, porque a característica principal da jogabilidade é a sensibilidade e facilidade de controle (como em qualquer jogo da EA, por sinal), que fica perfeito com as alavancas. Como se sabe, diversão, experiência e inovação são ingredientes de um grande jogo, e NFSU2 tem tudo isso.

THÉO: Poucas vezes a EA foi tão feliz – e a tacada tão certeira – quanto em *Need for Speed Underground*: além de pegar carona na onda do tuning, a empresa recolocou a série de corridas nos eixos, com um sucesso comparável apenas ao do primeiro jogo. Sem perder tempo, a EA traz *Need for Speed Underground 2* e mostra, em grande estilo, que é possível melhorar algo que já é perfeito. Como fazer? Tentando evitar a linearidade e acrescentando um enredo, o que resultou em cerca de 40 horas de diversão, ambientadas em uma cidade chamada Bayview. Tudo o que havia de bom no jogo anterior foi mantido e, mais que isso, expandido. Além das modalidades de jogo conhecidas (Circuit, Knockout, Drift etc), *NFSU2* apresenta inéditas, como o Street-X e o Outrun. O Career está repleto de itens escondidos que possibilitam melhorias e alternativas de tuning. Aliás, "tunar" nunca foi tão divertido: são bilhões de combinações possíveis para os bólidos.O modelo de direção, os comandos, o visual e o estilo estão intactos e quase iguais aos do antecessor. Quem gostou do original, vai se deliciar com *NFSU2*.

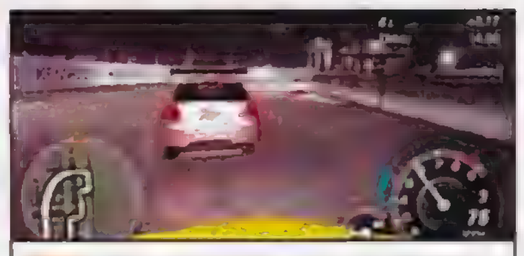
RENATO: Nunca fui fã de games de corrida, e mesmo assim, não conseguia largar *NFSU*. O game conseguia muito bem passar uma sensação de arcade, ao mesmo tempo em que era realista em alguns detalhes. E com centenas de opções de personalização, era impossível não gastar horas apenas trabalhando em seu carro. Bem, *NFSU 2* veio duplicar isso. Ainda mais veloz e visualmente impressionante que seu predecessor, o novo jogo mergulha ainda mais fundo na personalização e tuning dos carros. Se antes você comprava kits completos para melhorar sua maquina, agora é possível comprar peças separadamente, fazendo com que esses kits sejam personalizados. Também há novidades nos modos de jogo, e passear pela cidade procurando por rachas é mais divertido do que parece: é a melhor maneira de conhecer os trajetos e testar as peças novas que você acabou de colocar em sua máquina. O modo online continua sendo interessante, pois é bem bacana poder comparar o seu carro com o de desconhecidos do outro lado do mundo. Uma boa evolução de um game que já era muito bom.

Novidades na pista

Uma rápida olhada nos novos modos de *Underground 2*



Street X: corridas formadas por pistas curtas, batidas e aceleradas que raramente passam da terceira marcha. Divertido, mas fácil. E não tem nitro.



URL: sigla para Underground Racing League. Os eventos rolam em pistas reais e envolvem várias rodadas. São duras, mas muito lucrativas.

SUVs: aqui o esquema é muito mais curtição do que corridas. Se quiser dar um rolê sem compromisso nesses carrões, aqui é o seu lugar.

Online: os modos em rede colocam até quatro corredores para brigar. Os modos online são os mesmos apresentados no offline, portanto não há muita surpresa.

O MELHOR: game enorme, muitas customizações possíveis
O PIOR: load times longos demais antes de cada missão
E A BROOKE BURKE? Na Playboy ela mostra mais

CASSIANO	THÉO	RENATO
10	9.0	9.0

PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: EA Canada
JOGADORES: 1-2
(2-4 online no PS2, 2-6 no PC)

www.eagames.com

Isso que é vida selvagem: comer mato o dia inteiro e soltar bolas enormes de cocô

PC

ZOO TYCOON 2

Desbravando o mundo animal

THEO: Cidades, parques de diversões, fábricas, ilhas e hospitais são apenas alguns dos cenários que já foram alvo de simulação em games. Poucos, contudo, se deram tão bem quanto *Zoo Tycoon*, o típico "jogo família". Em *ZT2*, construir zôos está mais agradável, graças ao engine 3D e alguns novos recursos. Além de montar jaulas e selecionar o habitat adequado para os animais, você pode relaxar enquanto visita o seu próprio zôo e tirar fotografias e guardá-las em um álbum virtual. Se as finanças estiveram indo mal, você pode assumir funções extras e economizar o dinheiro gasto com funcionários assumindo o lugar deles: recolher o lixo, escovar o pêlo dos animais e até limpar cocô estão entre as atividades. Tudo muito bonitinho, mas... e o desafio? Por mais legal que seja observar um zôo em 3D, tem hora que cansa.

CLAUDIO: Desculpe a subjetividade, mas *Zoo Tycoon 2* é um game estranho! Confesso que joguei e me diverti com o primeiro, mas esperava mais desta continuação. O ponto alto ainda é o conteúdo – todo em português –, com informações detalhadas sobre cada animal, reunidas em uma enciclopédia. Por mais animador que seja mover a câmera em 360º e a visão em primeira pessoa para passear ou realizar tarefas, a engine 3D é deficiente, deixando muitos bugs gráficos e imperfeições. O jogador pode criar um parque sem limitações financeiras, encarar um modo desafio ou missões com parques pré-montados e objetivos determinados. A jogabilidade traz inovações e facilidades, mas graficamente é difícil de engolir, já que algumas falhas chegam a ser vergonhosas.

WANDERLEY: A missão era jogar *Zoo Tycoon 2*, simulador de zoológico onde temos que fazer tudo. E logo eu, que nunca gostei de cuidar de animais: meu peixinho dourado morreu, meu gato assaltava a mesa da cozinha e meu cachorro se virava com o que podia. Mas eu adoro animais. Porém, parece mais fácil na vida real do que no jogo. Nunca vi gazelas, zebras, gorilas e outros animais reclamarem tanto. Falta comida, falta água, falta carinho. Até o cocô da jaula deles eu tinha que recolher. Pior: os visitantes também reclamam: falta banheiro, falta comida, falta isso, falta aquilo... "Ora, calem-se! Sou um só", era o que eu queria gritar. Mas aprendi a resolver tudo rapidinho e seguir as regras do jogo. Hoje, meu zôo está dando lucro e eu dou palestras de botânica. Pelo menos nenhum animal morreu. Até estou pensando em desistir de ser jornalista e cursar zootecnia.

O MELHOR: aprender sobre os bichos e seu habitat em português
O PIOR: limpar cocô de macaco
ATUALIZAÇÕES ONLINE: a Microsoft promete novos animais com freqüência

THEO	CLAUDIO	WANDERLEY
7.5	7.0	8.5

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Blue Fang Games
JOGADORES: 1

www.zootycoon2.com

Disk Games
Desde 1992

Video Games
Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

Só quem é Líder, pode fazer isso por você !!

PlayStation 2

X-Box

Game Cube

Agora em até 20x
Sujeito a Aprovação de Crédito

GB Advance SP

PlayStation One

Não Compre sem nos Consultar !!!

www.diskgames.com.br

Ligue Já
(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

PS2/Xbox/GC

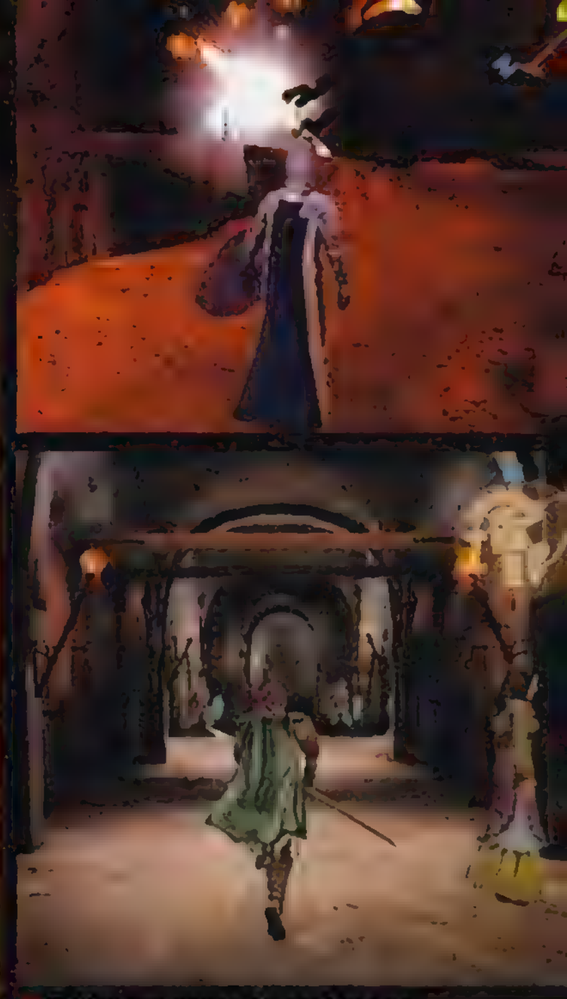
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Um retorno às origens

RENATO: Vi esse game pela primeira vez na E3 2004 e fiquei contando os dias até finalmente botar as mãos nele. Tá, dizer que ele "se baseia nos RPGs japoneses como *Final Fantasy*" é uma tremenda cara de pau, pois *The Third Age* é uma cópia descarada do esquema de jogo consagrado pela série da Square. Mas e daí? *TTA* tem elfos! Orcs! Wargs! O Balrog!! Ou seja, a EA misturou o mundo de fantasia que praticamente criou todos os RPGs com o sistema de jogo no estilo mais consagrado nos videogames. E fez isso muito bem: dos campos de Rohan às fortalezas de pedra de Osgiliath, cada cenário nos remete imediatamente aos filmes da trilogia – certamente a melhor referencia visual que qualquer fã de *O Senhor dos Anéis* pode ter. E deixando de lado os personagens principais (você tem encontros com Gandalf, Aragorn e cia, mas eles não são as estrelas do jogo), *TTA* consegue fazer com que o jogador sinta-se mais parte da aventura, imergindo como nunca no mundo fantástico criado por Tolkien. Complexo como qualquer *Final Fantasy* dos dias de hoje, o game traz uma gama enorme de itens, armas, magias e personagens que não deixará nenhum fã do gênero desapontado, ao mesmo tempo em que levará ao delírio os adoradores de Tolkien.

ERIC: Dizer que *O Senhor dos Anéis* é o pai de todos os RPGs é uma verdade. Mas dizer que um RPG baseado nessa história é "o jogo definitivo" são outros quinhentos. Tudo bem que a EA foi bastante audaciosa ao criar um RPG que pudesse ser um anexo do filme, assim como *Enter the Matrix* foi para *Matrix*. Uma idéia genial, claro. Somando isso a um trabalho gráfico digno de um filme, com todos os personagens e cenários altamente detalhados, este poderia ser o jogo dos sonhos de qualquer fã da obra. Mas *Third Age* comete um erro fatal: traz um enredo fraco. Todos os personagens são arquétipos. O soldado de Gondor, a cavalariça de Rohan, a elfa com poderes mágicos, o anão guerreiro; tudo é exatamente como o que se esperava de personagens dessas regiões. Nada de mais. Nada de personagens profundos, carismáticos. E, como você não pode personalizar seus personagens a fim de tornar você mesmo parte da história da Terra-Média, *Third Age* é apenas um RPG sobre *O Senhor dos Anéis* sem o glamour criado por personagens clássicos. Fora isso, ele é praticamente um RPG de ação comum. Nada de lojinhas para comprar itens, nada de personagens para conversar durante a jornada. Apenas "achar itens e matar os inimigos". Pior: ele é extremamente fácil em alguns momentos e desesperadoramente difícil em outros. Você provavelmente não morrerá nem uma única vez até chegar ao Balrog de Moria, que por sua vez limpará o chão com as carcaças de seus personagens. Poderia ter sido um jogo muito melhor se tivesse sido trabalhado de outra forma.

DANIEL: O livro *O Senhor dos Anéis* pode ser considerado um marco na história. Ele estimulou muitas mentes que criaram gêneros, histórias e jogos. Entre tudo isso ficou o RPG, no qual o objetivo do jogador é representar um papel e vencer o mal ou o bem. Hoje, mais de 50 anos após o lançamento da romance, finalmente Frodo e seus amigos ganharam games dignos de sua fama. Já foram títulos de ação, estratégia e aventura, merecidamente complementados pelo seu próprio "RPG". *The Third Age* acompanha a mesma história que passou nas telonas do mundo inteiro e deixa o jogador controlar personagens lendários, guerreiros menores e até alguns completamente novos. Juntos, eles fazem a história progredir de maneira satisfatória, num ritmo agradável que só é interrompido por um fraco sistema de batalha. Talvez eu esteja acostumado com estes combates cheios de opções, estratégias e aquele monte de coisas que tornam cada jogo único, ou, quem sabe, estas sejam as lutas mais chatas dos últimos tempos. Quem se lembra do primórdios do RPG deve conhecer aquele esquema de "um turno é meu, o outro é seu" e, provavelmente, já está enjoado de tanto ter visto isso ao longo dos anos. E vai ter que ver de novo se quiser encarar *The Third Age* do começo ao fim. Por este motivo, creio que este era um game em potencial que acabou ficando limitado ao jogador que gosta muito da série de Tolkien.



Faltou um pouco de carisma no novo game da saga de Tolkien

Orc também é gente. Ou quase

Jogar como vilão virou mania nos games e contaminou *The Third Age*. Este modo bônus é liberado se você cumprir os objetivos principais do game e vira do avesso os ideais da Sociedade do Anel: aqui, você controla os monstros em uma série de batalhas contra os bonzinhos. Se detoná-los da maneira que merecem, você ganhará um arsenal e armaduras novas para sua equipe. Fazer isso controlando um dragão cuspidor de fogo é moleza, mas tente enfrentar Gandalf e Legolas controlando um orc babão e dois wargs albinos. É porrada na certa.

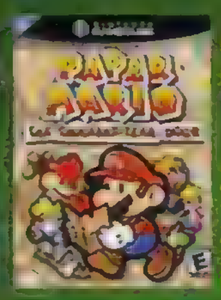
O MELHOR: graficos bacanas, sistema de luta interessante
O PIOR: cadê a história?
TENTE EVITAR: a lentíssima versão para PS2

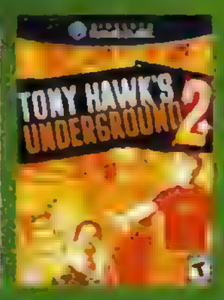
RENATO	ERIC	DANIEL
9.0	6.5	7.5

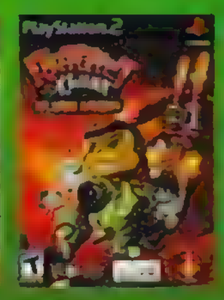
PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: EA Redwood
JOGADORES: 1-2

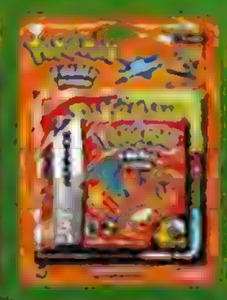
www.ea.com

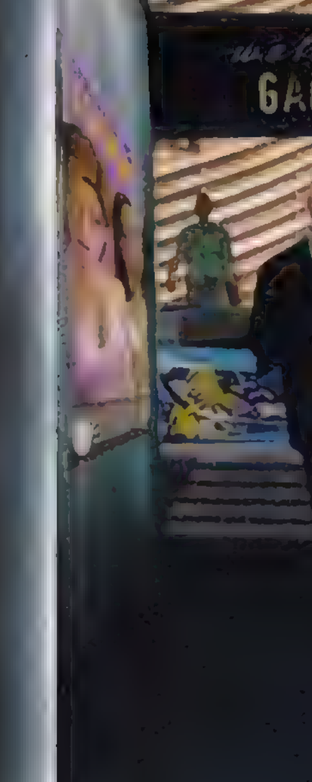
OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!











Viaduto Santa Ifigênia,
66 · Box 410/412
TEL.: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

METRÓPOLE
games
www.metropolegames.com.br

NaçãoDesign

Parece bonito, né? Mas é chato pra caramba

PS2/Xbox/GC

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Que cowabunga o quê!

VERGONHA DO MÊS

O MELHOR: destravar o game original das Turtles (aquele do arcade)
O PIOR: é preciso jogar *Battle Nexus* inteiro para conseguí-lo
AO INVÉS DE JOGAR: encomende uma pizza e chame os amigos

PABLO: Quando analisei o primeiro *TMNT*, há um ano, fiquei decepcionado. Jogando a seqüência, *Battle Nexus*, vejo como fui injusto: é incrível como a Konami conseguiu piorar o que já era ruim. E ela se esforçou bastante para isso, já que tirou tudo o que havia funcionado no primeiro game (os combos interessantes, o ritmo, a ação descompromissada) e substituiu por missões pobres, inimigos idiotas, uma total falta de precisão nos golpes e a pior jogabilidade que já experimentei desde os tempos do Mega Drive. Outro aspecto irritante é a câmera, que funciona ao gosto do game. Nem vou entrar em detalhes sobre os puzzles ingênuos, a trilha sonora amadora e o design preguiçoso de fases. Queria elogiar o bônus secreto – o sensacional arcade de 1989, mas nem isso posso: é preciso jogar o game até o final para receber o prêmio, e a isso não estou a fim de me sujeitar.

RONNY: Já escrevi um review deste jogo para outra revista, mas acho que eu estava meio desligado. Agora que joguei mais, cheguei a uma conclusão diferente. Algumas coisas são legais, como os novos golpes e a troca de personagens a qualquer momento da fase – se estiver jogando sozinho você pode alternar entre os quatro heróis e, em dupla, cada um fica com duas tartarugas. O desafio não é dos melhores, a jogabilidade ficou meia-boca e o ângulo de visão prejudica suas ações – saltar sobre plataformas é um perigo. Há também uma opção de torneio na qual o jogador enfrenta desafios contra dez inimigos. Dá para destravar bônus e cenários, mas nada que valha o esforço. Troque por uma pizza.

RODRIGO: Estranho como a Konami consegue fazer jogos bons e ruins na mesma proporção. *TMNT2* é a seqüência de um fiasco e consegue ser apenas um pouco melhor que seu predecessor. E detalhe: continua fraquinho. Mesmo incluindo novos elementos na jogabilidade, a rotina continua sendo o defeito. Cada personagem tem uma habilidade especifica para ser usada em uma parte do cenário. Isso deu um gás no game e fez com que ele alcançasse o status de "mediano", mas nada além disso.
O sistema tenta imitar *Champions of Norrath*, mas não consegue chegar nem perto. Isso gerou novos problemas, como a incapacidade de controlar a câmera e a inexistência de um sistema de mira. A verdade é que as Ninjas deveriam ficar esquecidas nos anos 90, quando seus games realmente eram bons.

PABLO	RONNY	RODRIGO
3.0	5.0	4.5

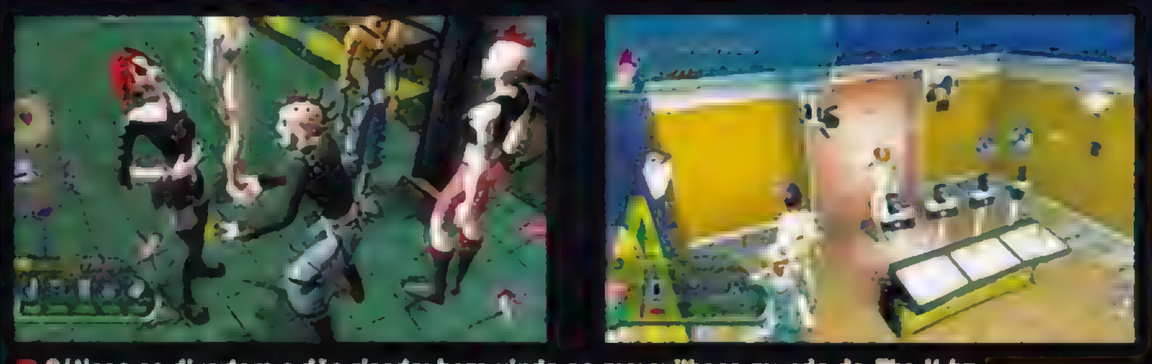
PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami CES
JOGADORES: PS2 1-2 (3-4 com multitap), Xbox e GC 1-4

www.konami.com

PS2/Xbox/GC

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Vizinhança barulhenta



Góticos se divertem e dão risada: bem-vindo ao maravilhoso mundo de *The Urbz*

O MELHOR: mais estiloso e moderno que *The Sims*
O PIOR: fica repetitivo, assim como os games *The Sims*
ESTEREÓTIPOS: punks e góticos são quase idênticos

TRIVELLA: Demorou, mas finalmente os Sims (ops, os Urbz) caíram na vida. Os seres virtuais largaram a tranqüilidade de seus lares entupidos de mobília de gosto duvidoso, carreiras não tão promissoras e assumiram de vez sua natureza primal, xavecando uns aos outros o tempo todo, caindo na balada e aprontando loucuras.
Seu personagem vive na cidade (dividida em 12 distritos) e não tem compromissos que o prendam demasiadamente. Sempre que a situação exigir, você pode cuidar de suas necessidades básicas no local em que estiver. Cansou de tanto pular na pista de dança? Capote ali mesmo no sofá da boate! O sistema de objetivos que apareceu em *Bustin' Out* é amplamente explorado, e muitos deles estão ligados uns aos outros. Você deve socializar com inúmeros outros personagens para ganhar fama e construir sua reputação, sendo que a meta é se tornar o Urb mais popular do pedaço. *The Urbz* retrata bem a juventude de hoje. A intensa comunicação por celular, a procura incessante por "ficantes" e os empregos temporários fizeram com que eu me sentisse um garoto de 16 anos novamente. E isso faz todo sentido, pois o jogo é uma espécie de alternativa a *The Sims 2*, exclusivo para PCs e normalmente jogado por um público mais velho.

PABLO: O estilo de The Sims não serve muito aos consoles, então a Maxis espertamente cria suas versões alternativas da série. *Bustin'Out* criou missões para os Sims cumprirem enquanto se divertem, flertam e conversam sobre o nada. *The Urbz* bebe na mesma fonte, mas leva os antes caseiros Sims para a balada forte. A graça do game é a variedade de tipos estereotipados à disposição: você pode controlar um punk, um mauricinho. Os objetivos das missões e as possibilidades são bacanas e a idéia de construir uma reputação é viciante. O problema: como todo game inspirado em *The Sims*, é preciso tempo para jogar e evoluir. E quem tem tempo a gastar hoje em dia?

CARRIE: A Maxis fez algumas coisas certas em *The Urbz*, mas também fez outras erradas. Os motivos interligados são uma tremenda melhoria para aliviar o tédio, então porque a progressão de habilidades é tão chata? Apertar botões em seqüência no emprego é chato pra caramba, mas aperfeiçoar as habilidades exige o pior tipo de espancamento de botões possível. E embora seja exagerado, *Urbz* não possui a insanidade dos *Sims* anteriores. Quase desisti de jogar. Quase, porque apesar das falhas, ainda existia algo que me incentivava a elevar meu alter ego ao sucesso.

TRIVELLA	PABLO	CARRIE
7.0	7.0	7.0

PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: EA Maxis
JOGADORES: 1

www.ea.com

O Melhor do Natal é na...

ELETROMIL
VÍDEO GAMES

BAM

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
O MELHOR PREÇO E MAIOR GARANTIA

COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERTO - Vendemos via SEDEX

Preços Especiais de Natal. Confira!!!

SUPER OFERTAS

Troca de Leitor PS One (original)

R$ **120,00** à vista

20 anos

de tradição em games

PlayStation One

C/ garantia de 1 ano + 3 jogos

CONSULTE

MEMORY CARD PS2 ORIGINAL

R$ **65,50**

Trocamos aparelhos antigos por acessórios novos!

- ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL
- OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

Cheque Eletrônico Banco24Horas

EM DEZEMBRO ABRIREMOS AOS DOMINGOS DAS 8:30 ÀS 14:00h

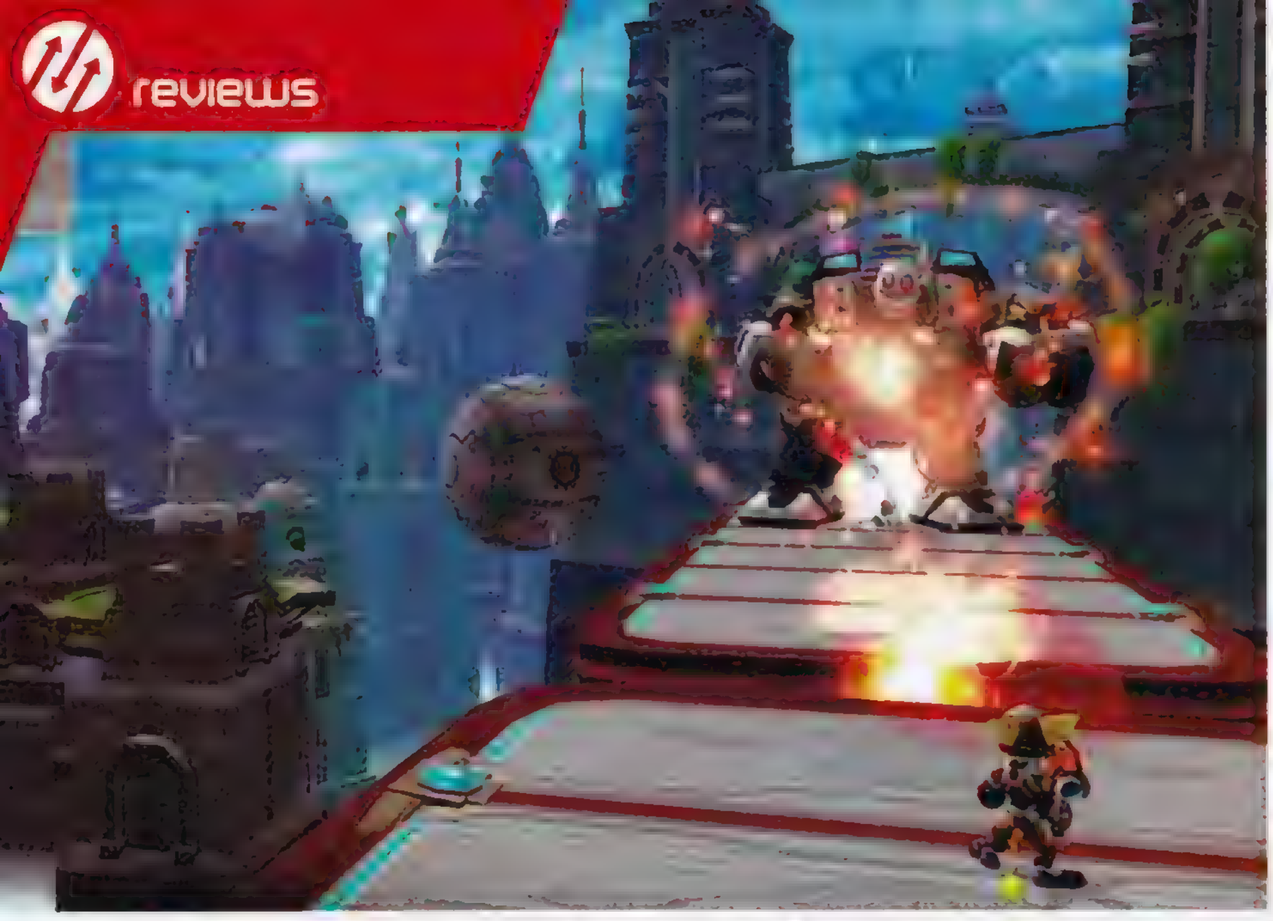
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP

H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557

www.eletromilgames.com.br

*SUJEITO À ANÁLISE DE CRÉDITO - OFERTAS SUJEITAS À DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS



"Ei, monstro bobo! Por que não vai mexer com alguém do seu tamanho?"

PlayStation 2

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

Simplesmente explosivo

OURO

ONLINE

TRIVELLA: Se você se descabelou com um antigo jogo chamado *Jet Force Gemini*, vai achar *Up Your Arsenal* bem parecido. E isso não é ruim, já que esse jogo detonava, apesar de não ter ficado muito conhecido. *Up Your Arsenal* também detona, mas não é melhor que *Jak III*.

Os fãs podem me xingar, mas essa dupla de personagens é uma das mais chatas da história dos games. Ainda bem que o jogo dos dois é muito legal e ninguém precisa se preocupar com isso. Você roda por vários planetas atrás de encrenca e deve voltar para sua nave entre as missões para saber aonde ir em seguida. O game ainda mostra uma de suas grandes surpresas: Capitão Quark é um personagem que ficou lelé no comecinho, e é importante que você recupere a sanidade do cara jogando fases de um game em 2D independente do jogo principal. Esse "jogo dentro do jogo" é tão bom que poderia até ter sido lançado na época dos side-scrollers 16-bit.

DANIEL: *R&C3* é o jogo definitivo da dupla. E depois de destrinchá-lo inteiro, afirmo que a trilogia foi encerrada com chave de ouro. Além de ser um dos games mais bonitos de PS2, ele traz uma trilha sonora espetacular, que mistura techno e influências clássicas com cenários vastos que precisam ser muito bem explorados. Sem esquecer da quantidade de armas, que servem para enfrentar a horda incessante de inimigos. Se você não for ágil, rápido e esperto, não irá sobreviver. Pelo menos, o número de vidas é infinito e sua única preocupação é repetir cada fase até chegar ao final.

E esses elogios são todos direcionados ao modo single, já que o multiplayer é algo à parte. Se recebesse algumas melhoras e caprichos, o modo mereceria ser vendido em um pacote separado. Independente de como jogar, *R&C3* é a melhor opção para quem quer ação non-stop, enredo de HQ e personagens animados correndo para lá e para cá.

RONNY: Os cenários 3D e a arquitetura de *Up Your Arsenal* estão muito parecidos com os de *Going Commando*, e isso é uma boa coisa. O arsenal é novamente impressionante e, apesar de algumas armas não serem novas, não faltou criatividade aos produtores – o chicote de fogo, por exemplo, é o maior barato. Ratchet também conta com bugigangas de agente secreto, como foguetes propulsores, uma mini-hélice presa às costas e outros apetrechos. Saber usar as armas e equipamentos é fundamental para desenvolver a estratégia, principalmente para enfrentar os chefes. Os heróis (não esqueça do Clank, que fica na moita na hora dos combates, mas dá apoio moral) precisam recolher parafusos que são usados para comprar itens. Além de tudo, a jogabilidade é muito boa e o multiplayer é divertido. O bom humor dos diálogos dá um toque de descontração à aventura e faz você rir de verdade. É o que podemos chamar de evolução perfeita dos jogos de plataforma.

Precinho camarada
Vale a pena ter arquivos de saves dos games anteriores em seu memory card. Eles rendem descontos na compra de armas (aquelas usadas nos outros games). Misture-as com as novas armaduras para ter uma combinação imbatível.

Destruição total

Up Your Arsenal introduz o modo multiplayer (online e offline) ao louco universo de *Ratchet & Clank*. Além dos tradicionais modos deathmatch, team deathmatch e capture the flag, o game traz o absurdo modo siege: dois grupos (com até quatro jogadores cada) tentam destruir a base do outro usando buggies velozes, naves flutuantes e canhões poderosos controlados pelo computador. Vale a pena experimentar para dar boas risadas. Insano é apelido.

Quer uma roupinha nova? Visite o site www.insomniacgames.com para aprender como liberar trajes e visuais exclusivos para o multiplayer

O MELHOR: perfeita mistura de game de plataforma e pancadaria
O PIOR: o modo single player é curto demais
GOSTINHO DO ANO PASSADO: as fases 2D do Capitão Qwark

TRIVELLA	DANIEL	RONNY
8.5	9.5	9.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: Insomniac
JOGADORES: 1 (2-4 com tela dividida e multitap, 2-8 online)

www.us.playstation.com

■ Quando não está matando coisas da maneira mais sexy que existe, Rayne gosta de deslizar em corrimãos

■ PlayStation 2

BLOODRAYNE 2

Chuva de sangue e tripas

RONNY: Se comparado à primeira versão, *BloodRayne 2* apresenta melhorias em todos os aspectos: gráficos, som, jogabilidade, animação, silhueta da heroína e carnificina dos combates. As lutas são o ponto alto do jogo e apresentam as melhores animações de morte depois dos fatalites de *Mortal Kombat*. Rayne faz miséria com suas lâminas e, de quebra, ainda conta com objetos preparados para mortes especiais: dá para jogar o corpo do inimigo contra o chifre de um rinoceronte preso na parede, queimar os adversários na lareira e até fatiá-los no ventilador. Um arpão, pistolas, metralhadoras e armas mais pesadas também fazem parte do arsenal da vampira, que não economiza no derramamento de sangue. Além disso, Rayne conta com poderes para retardar o tempo, aumentar sua força e velocidade, e localizar passagens secretas. Cruel e eletrizante, pode apostar.

RODRIGO: *BloodRayne 2* faz *Mortal Kombat* parecer brinquedo. Além de mais bonito, o game está muito mais sangrento e com muito mais violência gratuita. Muito do que já funcionava bem na versão anterior foi mantido e melhorado. A protagonista faz barbaridades, esbanjando poderes vampíricos com toques de horror gótico. Objetos no cenário podem ser usados para eliminar os inimigos, e quando isto é feito, a câmera dá um zoom na cena do inimigo se retorcendo.
Porém, o jogo possui pequenas falhas que não podem ser esquecidas (como a garota fica limpinha após um fatality onde ela toma um banho de sangue?). As batalhas com vários inimigos mostram que a vampira não consegue atacar e se defender satisfatoriamente ao mesmo tempo, o que faz com que o jogo se torne irritante em alguns momentos. Um bom jogo para saciar sua sede de sangue virtual.

DAVE: Não consigo entender como meus colegas analistas não se entendiaram até a morte com *BloodRayne 2*. Claro, o game é bonito, e sim, é divertido desmembrar pessoas de vez em quando. Mas o controle nas lutas é a mais pura "apertação" de botões (os chefes morrem com pouquíssimo esforço) e os puzzles se repetem demais. A piada "jogue os caras no triturador de lixo" aparece três vezes só nas duas primeiras fases! Os designers do jogo poderiam bolar outra brincadeirinha sangrenta, para variar.

O MELHOR: violência e erotismo vampiresco
O PIOR: muito "arremesso nas lâminas" pro nosso gosto
AÇOUGUE: é o jogo mais sangrento dos últimos tempos da última semana

RONNY	RODRIGO	DAVE
8.5	7.0	4.0

PRODUTORA: Majesco
DESENVOLVIDO POR: Terminal Reality
JOGADORES: 1

www.bloodrayne2.com

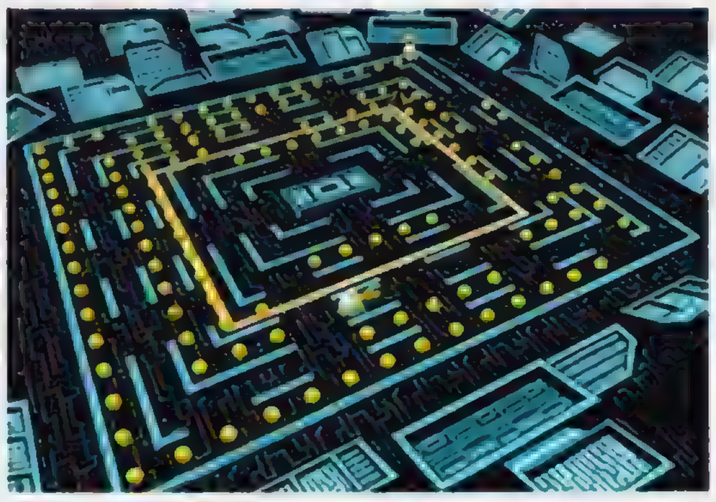
VIDA LOUCA

SUPERPÔSTER COM UM MAPA DE SAN ANDREAS, INCLUINDO TODAS AS QUEBRADAS, INIMIGOS E SEGREDOS DO GAME MAIS ESPERADO DO ANO

SÓ R$ 3,50

CONRAD EDITORA

JÁ NAS BANCAS
WWW.GAMEWORLD.COM.BR



■ A variedade de jogo é abundante em *Jak 3*

PlayStation 2

JAK 3

OURO

Mais simples, mas ainda complicado

DANIEL: Existem títulos que chegam ao limite do videogame, e até alguns que parecem ultrapassá-lo. Este é o caso de *Jak 3*, que fecha a trilogia da melhor maneira possível. Quem jogou o anterior e passou horas andando em um hovercraft de manteiga deve estar com medo de encarar este game. Perca o medo! As coisas estão bem diferentes e as missões aparecem de forma seqüencial, sem dar tempo para respirar entre uma e outra. O jogo roda sem load time, com uma taxa de frames eficiente e sem falhas na jogabilidade. Problemas, tive dois: o tamanho do jogo, que chega a ser menor que seu rival *Ratchet 3* e a ausência do modo online. Se você é o tipo que só quer saber de jogar em rede, esqueça *Jak 3*. Mas aviso: você perderá um dos melhores games do PS2. E se você não jogou os anteriores, não vai aproveitar a história e deixará passar algumas referências.

TRIVELLA: *Sly 2*, *Up Your Arsenal* e *Jak 3*, além de serem grandes apostas do PS2, também compartilham outra característica: nenhum dos três possui um botão de mira automática ou um comando para centralizar a visão. Dos três, o mais afetado é *Jak 3*. O combate não é tão frenético quanto o de *R&C*, mas como a câmera também não permite liberdade total, você acaba pego por trás sem perceber. E isso dói muito... Para compensar, Jak faz uso de poderes Light (recuperação) e Dark (ataque) e ainda solta o Daxter para colaborar em algumas missões. Só que o elemento plataforma não é o foco principal: tem horas que a Naughty Dog quis fazer com que Jak parecesse um "príncipe da Pérsia", mas ele não possui a mesma leveza de movimentos – os segmentos de corrida e guerra veicular justificam a alta nota. Esses são os momentos mais divertidos e, apesar da linearidade, não há como entediar. Com o visual mais chamativo dos três games, *Jak 3* chega em primeiro lugar.

FELIPE: Até a chegada de *Sly 2*, quase nenhum dos jogos de plataforma lançados na geração atual tinha chamado minha atenção. Mas *Jak 3* é diferente: ele incorpora opções já vistas (jogabilidade aberta, acrobacias, diversos veículos à disposição), mas consegue divertir, mesmo com um sistema de jogo que se resume em tentativa e erro – algo que, em algumas missões, torna o game irritante. Além desse defeito, o funcionamento da câmera não é satisfatório. É possível ajustá-la manualmente, mas de forma limitada. Como ela só se move ao redor dos personagens, muitas vezes não se tem noção de espaço. Fora esses contratempos, *Jak 3* é ótimo. Agora serei obrigado a jogar outros jogos do gênero, um problema para um fim de ano tão recheado como esse.

Além do bem e do mal

Jak II nos revelou o lado mais feio do protagonista – o Dark Jak –, que temporariamente o transformava em uma máquina assassina. Em *Jak 3*, é possível ver um lado mais bacana da personalidade do herói, que permite a ele deixar o tempo mais lento, voar e até se curar. Nossos pilotos – cansados de apanhar nos games anteriores – agradecem as novidades (principalmente esta última).

O MELHOR: muito desafiador, mas não tão impossível
O PIOR: faltaram mais fases de plataforma
DAXTER: virou um personagem jogável

DANIEL	TRIVELLA	FELIPE
9.5	9.0	8.5

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: Naughty Dog
JOGADORES: 1

www.us.playstation.com

Uma espada de dois gumes, os inimigos cara de pau ou os maiores heróis do universo? Você escolhe

PlayStation 2

NEO CONTRA

Atire com cuidado

RONNY: Simplicidade, diversão e ótimo desafio são itens marcantes do início da saga *Contra*. Talvez por isso eu estivesse esperando mais de *Neo Contra*. Não poder contar com as letras-itens que passavam voando pela tela para conseguir uma arma devastadora é o fim. A evolução no sistema de jogo é obrigatória quando novos títulos de uma mesma série são lançados, mas também é preciso aproveitar os bons elementos que caracterizaram a marca. Em *Neo Contra*, os soldados já iniciam as fases com todo o armamento que vão precisar. São três tipos de tiro que servirão para as diferentes situações e para os diferentes inimigos. A ação tem ritmo de guerra e o jogador não pode ficar parado, pois os aliens aparecem por todos os lados. Jogando com o apoio de um amigo é muito mais legal e facilita o cumprimento das missões. Tente vencer jogando em outro nível que não o Easy!

O MELHOR: seqüências de ação incríveis, batalhas com os chefes
O PIOR: como tudo o que é bom, ele termina rápido
BICHOS ESCROTOS: a planta-robô com cabeça de bebê e o cachorro de capacete

RODRIGO: *Neo Contra* é um jogo que pode ser definido com uma frase: "siga-em-frente-e-atire-em-tudo". Ou seja, nada de plataformas, nem saltos ou de quebra-cabeças. Aqui o que você precisa é ter agilidade para se esquivar de tiros, mísseis, granadas e afins. Estes procedimentos serão corriqueiros no decorrer do jogo. Cada detalhe do cenário pode ser usado como arma para acabar com a sua raça. Isso pode ser divertido algumas horas, mas cansa depois de algum tempo: basta um simples toque no inimigo para você morrer. A história é o ponto mais fraco. Parece que a única inspiração foi colocar os dois personagens no meio de situações nunca imaginadas, como correr em cima de um helicóptero ou cavalgar dinossauros. Em meio a tantos lançamentos, *Neo Contra* fica sobrando na prateleira.

GIL: Para os jogadores de longa data, os games *Contra* sempre foram motivo de diversão e desafio (principalmente no NES). Com o avanço dos games, a série da Konami se adaptou aos tempos, mas caiu bastante. Honestamente, achei *Neo Contra* muito divertido, com boas seqüências em CG, design bacana, trilha sonora razoável e um bom desafio. A jogabilidade é básica e você pode mudar os tiros, travar mira e até se deslocar rapidamente de um ponto para o outro. Os guerreiros Bill e Jaguar não conhecem limites e fazem coisas absurdas, sem contar que os diálogos são toscos e alguns chefes possuem nomes peculiares que soam um tanto idiotas. Considero este um game que "quebra a rotina", servindo para aqueles momentos de relax nos quais você precisa desviar de tiros e aniquilar criaturas num futuro pós-apocalíptico.

RONNY	RODRIGO	GIL
7.5	5.0	6.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami CET
JOGADORES: 1-2

www.konami.com

Não atire até ver o laranja dos olhos dele

O sniping é realista, mas é mais difícil de mirar do que na maioria dos jogos

PlayStation 2 | ONLINE

KILLZONE

Poderia ter demorado mais

FELIPE: É uma pena, mas minha previsão, feita no final do review de *ShellShock: Nam '67*, da edição 31, se concretizou: *Killzone* não é tão bom como diziam sites e revistas internacionais. Quer dizer então que ele não é o "matador de *Halo*"? Nem de longe. Alías, agora que botei as mãos no jogo, gostaria de expor algumas possíveis explicações para a criação desse mito. Ou o cara que espalhou esse boato é da própria Guerrilla, ou recebeu algum belo jabá da mesma.

O jogo não é ruim, ação é o que não falta, mas algumas falhas atrapalham bastante a experiência. A mais grave é na parte gráfica. Mesmo com uma ambientação excepcional, texturas de objetos e personagens sofrem mudanças muito drásticas. É comum se aproximar de um aliado e perceber que o rosto dele, que até há alguns segundos não passava de uma imagem disforme, fica detalhada de uma hora para outra – e não de uma maneira sutil.

O funcionamento do rifle sniper também não me agradou. Até agora, não consigo entender como uma arma que é usada para disparos precisos não tem um mira igualmente precisa. Ter que segurar a alavanca no mesmo lugar para que a mira não retorne ao centro da tela é frustrante.

FABIO: Que fique bem claro: *Killzone* não é o "Halo killer" que todos esperavam (e a dupla Guerrilla/Sony insistia em proclamar), mas é um grande game de tiro em primeira pessoa. Sua campanha single player é extensa e possui momentos marcantes (ressaltados pela excelente trilha sonora orquestrada), apesar do enredo bem genérico. Mas é justamente no campo de batalha, encarando os Helgahsts de frente, é que você percebe as grandes falhas dessa "zona de matança". A inteligência artificial é praticamente nula: o exército inimigo parece apenas seguir um padrão pré-estabelecido de comportamento, nunca pensando em conjunto e adaptando as reações de acordo com suas ações. O mesmo vale para seus aliados, que deveriam funcionar como um esquadrão, mas vivem entrando na linha de fogo ou atrapalhando seu caminho.

Graficamente, o game é ambicioso, com cenários vastos, detalhados e engine robusta, mas não está livre de problemas arcaicos: construção de objetos, neblina e troca brusca de qualidade de textura e modelo poligonal são os imperdoáveis. O modo multiplayer, para compensar, proporciona muita diversão em casa ou conectado ao mundo, com cenários interessantes e armas desafiadoras. Faltou apenas aquele cuidado especial com os detalhes que separa um bom jogo de um clássico.

DANIEL: *Killzone* é mais um daqueles jogos que sofrem de um terrível mal: o hype. Antes do lançamento, ele era mostrado como um jogo revolucionário, o melhor FPS de PlayStation 2 e trezentos outros adjetivos que ele não representa de verdade. Mesmo não sendo "tudo aquilo", ele não é ruim – fica longe de ser. O prometido destaque do "sucessor de *Halo*", como os sonystas xiitas o chamavam, é bem mais fraco do que eu pensei. O single player não chega a impressionar ou causar ânimo extra. Mesmo assim, jogar sozinho tem seus destaques e pode ser divertido, já que o sistema de jogo é agradável e funciona de forma fluente, exceto por alguma limitação ou outra. Agora, se teve algo que me fez ficar parado na frente do videogame foi o multiplayer. Muito melhor do que o esperado, a jogatina online de Killzone é viciante e não fica muito atrás de nenhum de seus grandes rivais como *Halo* e *Counter-Strike*. Sem dúvida, esta é uma das melhores experiências online do PS2 e pode fazer qualquer aficcionado por guerras perder noites de sono. O modo offline é mediano e o online é interessante. Como começo de carreira está bom, mas a Guerrilla ainda tem muito o que aprender. Quem sabe em uma continuação?

Está tudo nos detalhes

Um detalhe intrigante sobre *Killzone* é sua preferência por bobagens e seu desprezo por detalhes importantes. Por exemplo, atire em um bebedouro e você verá a mais sensacional explosão de bebedouro da história dos games. O vidro voa pelo ar e os efeitos sonoros são quase perfeitos. Agora, atire em uma lâmpada, em um cinzeiro, em um vaso, em um pedaço de papel... qualquer coisa que não seja um bebedouro ou uma máquina de guloseimas: nada acontece. Talvez os caras da Guerrilla tenham uma tara por bebedouros, já que esses objetos aparecem de dez em dez metros a partir da segunda fase. Tá com sede, bebe água!

O MELHOR: a apresentação fantástica deixa você prontinho para a ação
O PIOR: a ação é tosca e pouco polida
CAPRICHO VISUAL DEMAIS: em armas recarregando, arremesso de granadas

FELIPE	FABIO	DANIEL
7.0	7.5	8.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: Guerrilla
JOGADORES: 1-2
(2-16 online, somente banda larga)

www.us.playstation.com

Se você não é um fã da versão clássica, vai encontrar poucas emoções em *Outrun 2*

Xbox

OUTRUN 2

ONLINE

Nesse ritmo, Outrun 3 sairá em 2022

Leve um espanador em suas viagens para tirar o pó deste game arcaico

O MELHOR: derrapar entre dois caminhões a 270 km/h
O PIOR: tomar um tapão na cara após perder a corrida
FÃS DE VELOCIDADE: pistas destraváveis inspiradas em *Daytona* e *Super GT*

DANIEL: *OutRun* foi imortalizado no Master System e vivia na lembrança de quem curtia aquele esquema batido "passar de cenário antes do tempo, acabar e conquistar o coração da sua acompanhante". A continuação chegou ao Xbox dezessete anos após o original e, para minha alegria, é quase idêntica. Claro que os gráficos estão zilhões de vezes mais bonitos, as músicas passaram por uma reformulação e a diversidade de carros aumentou. Mas quando o jogo começa, ele é basicamente o mesmo que fez sucesso na década de 80. Quem não se contenta com "tudo" isso, pode tentar impressionar a garota, curtir alguns desafios ou encontrar rivais para uma disputa no Xbox Live – com certeza a melhor opção da nova versão. Infelizmente, não fiquei muito preso ao jogo. Das duas uma: ou *OutRun* está mesmo ultrapassado, ou é o meu gosto pessoal que mudou.

PABLO: Depois de muito pilotar meu possante tunado em *Need for Speed Underground 2*, qualquer outro game de corrida perdeu a graça. *OutRun 2* tem potencial para divertir fãs do gênero, mas sua falta de profundidade atrapalha. Como todo game baseado em arcade, a intenção é entreter sem complicar. OK, mas que tal dar alguma opçãozinha a mais para a jogabilidade? Só apertar o acelerador sem trégua não tem a mínima graça. Isso era legal em 1986, mas agora deixa um cheiro de mofo no ar. Poderia ter sido bem melhor, mas como é a versão atualizada de um clássico, dou um desconto. Mas sou muito mais o *Underground 2*.

SHOE: Pistas antigas, músicas antiquadas, jogabilidade datada. Soa meio...velho, não? Mesmo que esteja tudo remixado e atualizado, *OutRun 2* tem cheiro de velharia. A menos que você tenha alguma obsessão estranha por nostalgia, é melhor evitar este jogo. Os poucos minigames do modo Challenge trazem alternativas legais para variar um pouco: impressione a mocinha ao seu lado, tire fotos, faça contas matemáticas em alta velocidade. Até que há bastante coisa para destravar, mas a mesmice da brincadeira não vai conseguir empolgá-lo – mesmo que você já tenha se enchido de *Burnout 3*.

DANIEL	PABLO	SHOE
8.0	5.5	6.0

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Sega/AM2
JOGADORES: 1-4 (2-8 online)

www.xbox.com

PlayStation 2

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Mistureba indigesta

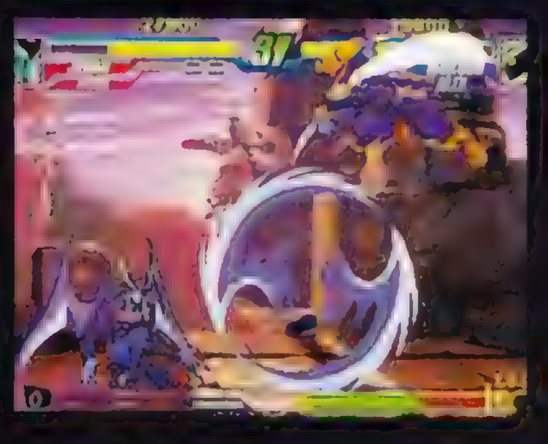
Ryu e suas demonstrações vulgares de poder

O MELHOR: os personagens de cinco games da Capcom, juntos!
O PIOR: a grande maioria dos lutadores é grotesca
TIPOS RIDÍCULOS: todos de *Red Earth* (um jogo de fliperama que ninguém jogou)

FABIO: A Capcom foi um tanto picareta com esse *CFE*. Em vez de partir de vez para o 2D de alta qualidade ou fazer o crossover definitivo de seus próprios títulos, a empresa escolheu reaproveitar sprites, juntá-los num pacote e jogar nas prateleiras. Ainda bem que os games reunidos aqui eram originalmente bons, mas pena que a seleção de lutadores não tenha sido das mais inspiradas. É inevitável reclamar de ausências importantes, ainda mais num elenco de apenas 23 personagens vindos de cinco títulos diferentes. O sistema de jogo é inerente à origem do personagem escolhido: *SFII* (alto dano, Supers de um nível), *SFIII* (Parry), *SFA* (Custom Combos), *Darkstalkers* (Chain Combos) ou *Red Earth* (ganho de nível), sem contar a inédita lutadora Ingrid (que usa sistema misto). Dá pra tirar um lazer, mas perde logo a empolgação – que saudade do tempo de *Street Fighter 3*, *Alpha 3* e *Marvel Vs. Capcom 2*...

ERIC: Com a chegada do PS2, a Capcom havia afirmado que *Street Fighter III* seria seu último jogo de luta 2D. Era melhor que eles tivessem mantido a palavra. Resumindo: *CFR* é ruim. Não há revolução nenhuma. Os gráficos são exatamente os mesmos, sem nenhuma diferença. Demitri, por exemplo, não tem transparência nas magias. Zangief e Bison, apesar de estarem no time de *Street Fighter II*, são as versões de *SF Alpha* e *Capcom Vs SNK*, respectivamente. Enfim, este jogo deveria ter sido chamado de "*Capcom Fighting Recycled*" – assim, de forma descarada, para pelo menos manter um pouco da honra da empresa.

GIL: Hoje em dia, os games de luta se destacam mais por tradição ou inovação. A exemplo temos a série *KoF* e *Guilty Gear*, cada uma com suas particularidades. Mas o que posso dizer de *Capcom Fighting Evolution*? Como fã hardcore da saga *Street Fighter*, imagino que este game seja voltado para este tipo de jogador. A Capcom apenas pegou personagens de alguns de seus títulos e reciclou num único game, mantendo os cenários originais. Um crossover? Acho que não chega a isso. Os personagens formam grupos separados por seus games de origem. As perdas nas animações e os sprites de personagens defeituosos incomodam um pouco, mas de resto você encontra tudo o que um game de luta tem: modos Arcade, Versus e Training, personagens secretos e alguns extras. É um game bacana para tirar uns contra, mas não o chamaria de "Evolution".



FABIO	ERIC	GIL
6.0	4.0	4.5

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1-2

www.capcom.com

Existem batalhas tão iradas em *MP2* que tem horas que você vai querer sair correndo

GameCube

METROID PRIME 2: ECHOES

Estávamos com saudades, Samus

TRIVELLA: Há uns dois anos que esperava por isso: passar noites inteiras ao lado de Samus, sem dormir, novamente brincando de bolinha em paisagens maravilhosas. Porém, alguma coisa mudou nesse intervalo de 24 meses. Infelizmente, não com ela. Dizem que o amor acaba com o passar do tempo, com a repetição e com a monotonia. *Echoes* de maneira nenhuma é monótono, e minhas horas de lazer com Samus no *Metroid Prime* original foram suficientes para inspirar juras de amor eterno. Mas não há como impedir que o fogo da paixão diminua ao decorrer dos anos.

A seqüência de *Prime* é um jogo excelente, desses de fazer o queixo cair mesmo e verdadeiramente obrigatório. Mas não difere em muita coisa do original, o que pode ou não ser algo bom, depende do ponto de vista. O incrível e inteligente design de fases, a exploração compensadora, os upgrades fantásticos, os violentos e épicos combates contra chefes descomunais... está tudo aqui. Só que quem jogou o primeiro sabe que tudo isso está lá também. Novidades como os mundos Light e Dark e opções de armas inéditas não são suficientes para garantir o rótulo de "revolucionário" como aconteceu da primeira vez. Principalmente porque algumas dessas novas armas são sub-utilizadas até que se chegue perto do encerramento do game. Quantas vezes você já não viu em entrevistas com produtores, criadores e designers de games a célebre pergunta: "Existe algo que você queria implementar no Game X, mas que por falta de tempo ou recursos técnicos, acabou ficando de fora?". Se essa pergunta tivesse sido feita à Retro Studios na época do lançamento do *MP* original, a resposta viria dois anos depois com *MP2*. Echoes poderia muito bem estar dentro do primeiro jogo se a Nintendo tivesse resolvido lançar o maior game de todos os tempos.

Apesar de tudo, os fãs de longa data (incluindo eu) vão pirar! Ele só não causou tanto impacto quanto da primeira vez. Afinal, a primeira vez com Samus em um mundo 3D, a gente nunca esquece.

RENATO: Ainda me lembro bem quando a Retro Studios anunciou que *Metroid Prime* seria um game de tiro em primeira pessoa. Muita gente torceu o nariz, fãs mais chatos e radicais xingaram a Nintendo (pra variar...) e coisa e tal. Bem, um belo dia Samus desfilou sua armadura laranja no GameCube e todo mundo calou a boca. *Prime* é ainda hoje um dos melhores jogos para o console, se mos-

Que tal um joguinho de quatro?

Opa, não, mas obrigado! *Echoes* traz à série um modo multiplayer para até quatro jogadores com tela dividida, mas, infelizmente, a idéia não é tão bem desenvolvida quanto era em *GoldenEye 007* do Nintendo 64 (o qual, veja bem, foi lançado há mais de sete anos). Todos os mapas são pequenos e muito simplificados, e a única hora que o achamos um pouco interessante foi quando deixamos o tiroteio de lado para apostar corridas como Morph Balls.

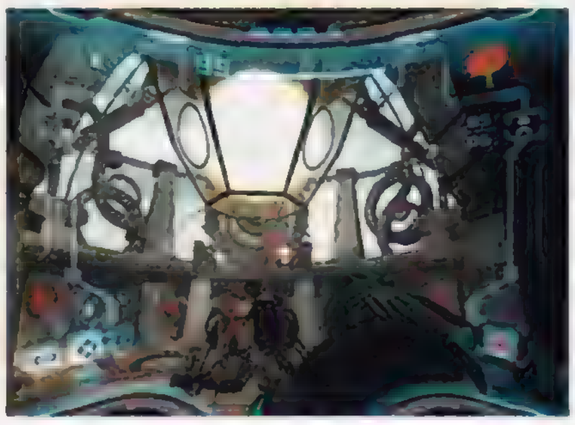
O MELHOR: lindos gráficos, muitos segredos para descobrir
O PIOR: algumas fases são um pouco confusas e complicadas
HORRÍVEL: o terceiro olho de Dark Samus

TRIVELLA	RENATO	FABIO
9.5	9.0	9.5

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Retro
JOGADORES: 1-4

www.metroid.com

O tiro que solta cinco mísseis ao mesmo tempo certamente está entre os upgrades mais legais do game



trando tão perfeito que parecia impossível repetir a dose em uma mais que inevitável seqüência. É exatamente por isso que *Prime* acaba se mostrando o único "defeito" de *Echoes*. Se a primeira aventura de Samus no Cube era surpreendente e inovadora, essa sua segunda jornada se mostra apenas uma seqüência natural. Já sabemos o que esperar, como agir durante as batalhas e estamos familiarizados demais com a interface do game para sentirmos o mesmo efeito de antes. A Retro tentou compensar isso adicionando um modo multiplayer (que não chega a empolgar tanto, mas é até interessante na falta de um modo online) e um mundo dividido entre luz e trevas, onde um número enorme de puzzles e constantes mudanças de lado evitam que a sensação de "já vi isso antes" se prolongue a ponto de incomodar demais. *Echoes* é um grande jogo, recheado de alternativas, muito bem balanceado e com umas boas 30 horas de ação e exploração. Mas não bate a perfeição (quase imbatível, é verdade) de *Prime*, e por isso, não leva a nota máxima.

FABIO: Se a missão de *Prime* era realizar a transição do 2D para o 3D sem perder a essência (o que realizou com brilhantismo), o desafio de *Echoes* era expandir o predecessor em todos os aspectos e, ainda assim, ter um sabor de uma iguaria fresquinha, e não comida requentada. Mas a equipe da Retro Studios tem uma visão muito clara do que faz um bom jogo, e tem um dom especial para transferir com fidelidade os conceitos da mente para o videogame. *Echoes* é MUITO maior (o que é uma proeza, já que cada sala tem um visual único e o nível geral de detalhamento está melhor) e é bem mais difícil que *Prime* e, apesar de seguir a estrutura consagrada pelo clássico de dois anos atrás, tem personalidade própria. Em grande parte, isso se deve pelo conceito dos opostos do planeta Aether. A idéia da dualidade influenciando enredo e jogabilidade não é nova – já vimos isso em títulos de diferentes gêneros, como *Silhouette Mirage* e *Ikaruga* (ambos da Treasure), mas funciona igualmente bem no gênero aventura em primeira pessoa. Outra importante distinção é o enredo muito bem elaborado e desenvolvido através das incontáveis sessões de scan – que, aliás, estão muito mais organizadas. Para completar 100% no game, você precisará de algumas dezenas de horas, mas irá liberar segredos interessantes no processo, inclusive para o inédito modo multiplayer. Este é divertido, mas fica a sensação de algo secundário, sem a mesma atenção do game principal.

Somente para os seus olhos

Assim como no primeiro game, há muita coisa para ser vista em *Metroid Prime 2*. Será preciso usar os visores especiais de Samus para encontrar tudo o que for necessário para cumprir os objetivos. As visões termais e de raio-x do game anterior ficaram de fora para dar espaço a dois tipos de visão bastante inovadoras.

SCAN VISOR: o olho enciclopédico de Samus retornou com força total: você deve escanear cada item, inimigo e anomalia se quiser abrir todos os segredos de Echoes. Se estiver com pouco tempo, examine apenas os objetos essenciais, que são vermelhos.

ECHO VISOR: apesar de dar o nome ao game, este visor só dá as caras no final de *MP2*. Com ele, é possível enxergar ondas de som e, assim, transformar a tela em uma confusa mistureba em preto e branco. Use-o para abrir algumas portas, derrotar um chefão e... nada mais.

DARK VISOR: use este visor para mergulhar nos mistérios do mundo Dark e encontrar plataformas secretas, alavancas e chaves. Você também pode usá-lo para ficar de olho em inimigos invisíveis que curtem dar uma de Predador.

GameCube

MARIO POWER TENNIS

PRATA

Raquetadas espertas

Várias opções

Para os fãs da Nintendo, *Mario Power Tennis* não poderia ser melhor. Trazendo personagens clássicos e outros não tão famosos, o game é quase um desfile do melhor que a empresa fez nos últimos anos. Wiggle e Fly Guy são alguns dos seres inusitados que estreiam como personagens jogáveis. Quem será o próximo? Apostamos no Bob-omb.

ERIC: A Nintendo tem um talento especial para transformar até o menos popular dos gêneros em megahits. Não sou fã de jogos de tênis. Nem na vida real, nem nos games. Mas isso também valia para games de kart, de golfe e de tabuleiro, e, mesmo assim, joguei *Mario Kart/Golf/Party* e *WarioWare* enlouquecidamente. E o mesmo vale para *Mario Power Tennis*. As comparações entre *MPT* e o game original são inevitáveis. À primeira vista, a nova versão é igual à anterior. Mas basta começar a jogar para sentir a diferença. Agora, os cenários são determinantes. Pode haver armadilhas, inimigos e até mesmo obstáculos, tudo para atrapalhar (ou beneficiar) o seu adversário. São esteiras, lama, Kremlins e obstáculos por todos os lados. Outra grande mudança é a presença dos especiais, ofensivos e defensivos. Os defensivos são o maior trunfo do jogo. Quando seu oponente dispara aquela bomba impossível de se pegar, você pode usar o especial defensivo para salvar a jogada. Isso torna os jogos muito mais competitivos, especialmente para personagens pesadões, como Bowser ou Kong. Da mesma forma que *Mario Kart*, *MPT* traz uma infinidade de elementos para se habilitar, tudo para garantir horas de jogatina para todos. É um game perfeito para juntar a galera e passar tardes gritando "é mentira! A bola saiu!".

PABLO: Já vou dizendo que gostei muito de *Mario Power Tennis*, mas não tanto quanto eu gostaria. Os motivos são os mesmos pelos quais não curti *Mario Kart: Double Dash!!*: sinceramente, eu esperava um pouco mais de seriedade em um game baseado no meu esporte favorito. Sou um obcecado por todo tipo de game de tênis e adorei a versão para N64 (um dos favoritos eternos da redação da EGM Brasil). O que esta nova versão tem de pior em relação à anterior? Para mim, é a falta de compromisso com a realidade. A bola está quase saindo da quadra e estou comemorando o ponto, mas... meu adversário se salva usando um martelo gigante (!). Desse jeito, a habilidade fica em segundo plano, dando espaço para a possibilidade de acionar um golpe especial quando não houver mais esperanças. Assim como os truques sujos de *Mario Kart*, isso é legal para tirar sarro dos amigos, mas não é nada justo com quem sabe jogar bem. Já fui criticado por ter essa opinião ("como você quer realismo em uma partida de tênis entre uma tartaruga e um gorila?"), mas insisto: realismo não faz mal algum. Sou muito mais jogar com os Power Shots desativados. Deixando a ranhetice de lado, *Mario Power Tennis* é bonito, divertido e ótimo no multiplayer. Para quem quer diversão sem compromisso e adora jogar em galera pelo prazer de zoar o próximo, é excelente. Se você é rigoroso (como eu), vai encontrar algum defeito se procurar.

RONNY: Sou suspeito para falar desse game, que é uma versão melhorada do *Mario Tennis* lançado para o N64 – um jogo que gostei muito. A diferença mais aparente entre os dois games é o efeito especial que acontece quando você dá algumas raquetadas em *Power Tennis*. Cada personagem possui um "golpe arrasador" exclusivo que manda a bola para a quadra adversária com um efeito louco e exige habilidade do tenista para defender ou encaixar um contragolpe de igual intensidade. Existe a opção de desligar o "poder especial", mas aí o jogo perde o seu diferencial e fica a impressão de que estamos jogando a versão do 64 com gráficos melhorados. E por falar nas competições, elas estão mais desafiadoras: um dos torneios é disputado em quadras especiais que dificultam a ação dos tenistas, como por exemplo a quadra dos fantasmas (que agarram seu pé e deixam você mais lento) e a quadra com piso móvel, que encolhe e diminui o espaço onde a bola pode pingar. Mais uma vez o destaque é o multiplayer, uma especialidade da Nintendo. É um dos mais divertidos para pedir pro Papai Noel.

É o Guga ali do ouro lado? Não! É uma lula gigante. Ou você não sabia que os moluscos jogam tênis?

O MELHOR: jogabilidade eficiente, novidades bacanas
O PIOR: alguns minigames são entediantes
DUPLA DINÂMICA: Peach, a atual de Mario, com Daisy, a ex

ERIC	PABLO	RONNY
7.0	8.0	9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Camelot
JOGADORES: 1-4

www.nintendo.com

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GAMES MAIS BEM PREPARADA DE OSASCO

LABORATÓRIO PRÓPRIO E NO LOCAL

APROVEITE!!!

DESTRAVAMENTO DE PSTwo NA HORA*

POR APENAS R$170,00

E COM 1 ANO DE GARANTIA

Não de o seu investimento na mão de qualquer aventureiro, Procure por um proficional qualificado que tenha experiência, e acima de tudo, de maior garantia.

POIS SEU GAME, É SEU MAIOR INVESTIMENTO
E MERECE SER TRADADO COM TODO CARINHO.

PowerTEC

SEMPRE AO SEU LADO

MEMORI CARD Ps2
ORIG. COM 6 MESES DE GARANTIA
79,00
A Vista em Dinheiro

Destravamos na hora*
Com os melhores chips do mercado
E COM 1 ANO DE GARANTIA

CONTROLE Ps2
ORIG. COM 3 MESES DE GARANTIA
79,00
A Vista em Dinheiro

Tel: 3607-3468
Técnico 8116-0518

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

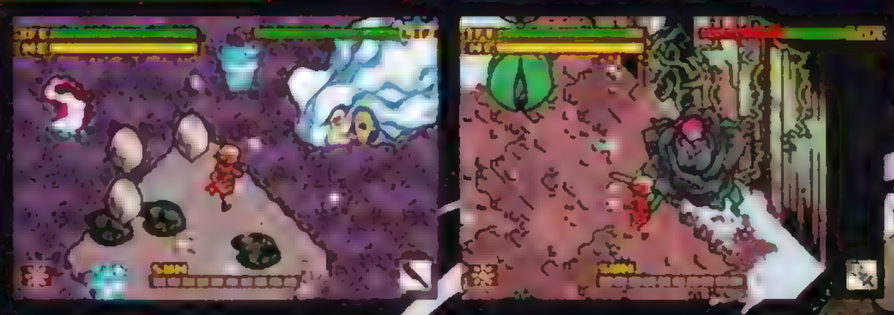
De Terça a Sábado das - 13:00 As 19:00
Domingo das - 13:00 As 16:00
Segunda feira - FECHADO

Av: pau brasil, 25 - cidade das flores - OSASCO
Próximo ao ginasio de esportes GEODESIO

XBOX

PlayStation.2

A marca Playstation é uma marca registrada. A PowerTEC não é patrocinada, licenciada ou endossada pela Sony Computer Entertainment Inc..
*DEPENDE DA QUANTIDADE DE DESTRAVAMENTOS QUE ESTIVEREM NA FRENTE. NAO ACEITAMOS CHEQUES.



Boktai 2 não é recomendado para menores, por causa da menina-flor pelada da tela acima

GBA

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Deixe a luz brilhar

O MELHOR: adição de idéias interessantes
O PIOR: visual igual ao do game anterior, curva de aprendizado lenta
PARTICIPAÇÃO ESPECIAL: Mega Man

GABRIEL: Não é incomum ver um jogador reclamando que um aspecto malfeito de um game o fez morrer... mas quantas vezes ele pode reclamar da natureza por isso? *Boktai* é um desses raros casos. Da mesma mente que criou *Metal Gear*, o jogo usa o sol da vida real como arma. O jogador deve expor um sensor no cartucho à luz para energizar sua arma de matar vampiros. A continuação expande conceitos, sem abandonar a fórmula do original – uma mistura de furtividade, ação, RPG... e contribuição natural. Pode parecer estranho, mas esse elemento externo ajuda a criar momentos emocionantes, e mesmo assim, raramente fica frustrante. Se você não se importa de jogar mais tempo durante o dia, esse é um game que vale ser experimentado.

DANIEL: Um cartucho que precisa ser deixado no sol para ser jogado é coisa de louco, e poucas cabeças além de Hideo Kojima poderiam ter imaginado isso. O primeiro *Boktai* trazia um sensor para captar a luz e transformá-la em energia para sua arma, que ficava mais poderosa. Mesmo divertida, a primeira aventura usava uma única arma e terminava em poucas horas. Com isso na cabeça, a Konami recriou boa parte do sistema para a continuação. Agora, é possível utilizar diversas armas, além de contar com um "ferreiro" para customizá-las. Dessa forma, *Boktai 2* consagra a idéia trazida no primeiro game.

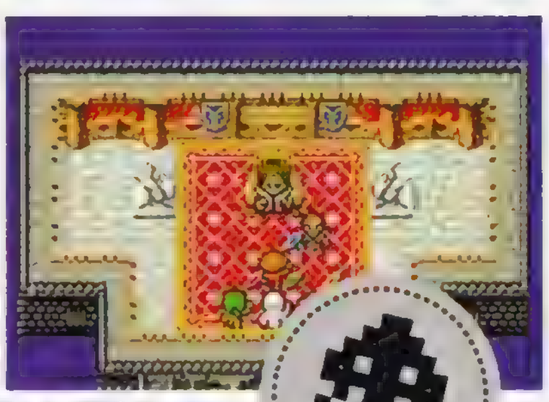
JEREMY: Inicialmente, me pareceu que *Boktai 2* foi vítima de seus próprios vilões vampirescos: as qualidades que fizeram o game original brilhar foram sugadas da continuação. A mudança de estilo de armas entediou as lutas, e o sensor solar é mais vital do que nunca... apesar de você ser punido de vez em quando por usá-lo. Mas gaste algumas horas para descobrir o filé do game, que consegue ser tão bom quanto o predecessor. É material de qualidade, mas exige demais do jogador.

GABRIEL	DANIEL	JEREMY
8.5	8.0	7.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami Japan
JOGADORES: 1 (2-4 via cabo link no modo battle)

www.konami.com

Quem não se lembra de Gilgamesh, clássico vilão de *FFV*? Eu não



PRATA

GBA

FANTASY I & II: DAWN OF SOULS

A restauração de dois clássicos

O MELHOR: novos labirintos, armas e chefões
O PIOR: o novo sistema de experiência de *FFII*
FALTOU: *Final Fantasy III*

MARCEL: Numa era em que a Nintendo, geralmente o pilar do bom-senso, consegue cobrar US$ 20 pelo relançamento do mesmo jogo que vem de bônus em outro cartucho (caso do *Metroid* clássico, que pode ser acessado em *Metroid: Zero Mission*), é um alívio ver o que a SquareEnix preparou para o lançamento de *FF I & II* no GBA. Apesar de ser basicamente o mesmo remake visto no WonderSwan e no PS1, ele parece ter nascido para este portátil. Os gráficos e o áudio são trazidos para o nível dos *Final Fantasies* da era 16-bit e a dificuldade foi reajustada, sendo consideravelmente mais fácil do que nas versões originais. Mas pouco pôde ser feito com a trama e a jogabilidade destes jogos, que já mostram a idade avançada. É uma compilação que faz o possível para agradar a gregos e troianos, ou melhor, veteranos e novatos da série. E isso não é pouco.

JOHN R: Seja você um nostálgico ou um novato, não dá para errar com *Dawn of Souls*. Estas são as melhores versões de *FF I* e *II* até hoje, com roteiros revisados, novos labirintos e visual e som sensacionais. *FF II* é o filho bastardo da série, com seu sistema de níveis esquisito e história boba, mas vale a pena jogá-lo para ver como a série evoluiu com o tempo. Sobre o primeiro *FF*: é um clássico, além da trilha sonora ser sensacional. Jogue com fones de ouvido!

ERIC: "*Final Fantasy* é meu pastor e nada me faltará". Muita gente não entende porque este salmo é cultuado por milhões de pessoas. Se você não é um desses, então chegou a melhor oportunidade para compreender isso. *Dawn of Souls* não é apenas um jogo medíocre: aqui estão os dois primeiros episódios de *FF*, completamente refeitos. É claro que qualquer remake de *Final Fantasy I* e *II* para um console de nova geração parecerá pré-histórico e fará com que muitos jogadores mais novos torçam o nariz. Mas no GBA a coisa muda. O portátil é perfeito para os remakes e torna-se mais indicado pelas modificações criadas pelo pessoal da SquareEnix. Todo o game foi rebalanceado. Agora é fácil ganhar níveis, já que os inimigos dão muito mais experiência – algo perfeito para um portátil que exige games dinâmicos. Por isso mesmo, os chefes estão bem mais difíceis. Há ainda as exclusivas Souls of Chaos e Souls of Order, sidequests de ambos os jogos que permitem aos jogadores se aprofundarem ainda mais na história. Se você é fanático por *FF*, nem pense em deixar de jogar.

ERIC	MARCEL	JOHN R
8.5	8.0	8.5

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: SquareEnix
JOGADORES: 1

www.square-enix.com

Tocar não é legal.

Ou assim nos ensinaram. Não toque...
Em mim, no seu nariz, na tinta fresca,
na prataria da sua avó. Não adiantava reclamar,
você não podia tocar. Mas eles estavam errados.
Todos eles. Por que não tocar no que você
quiser? E se você pudesse tocar os seus
jogos? E se pudesse fazer algo saltar,
atirar ou correr apenas com um simples toque?
Fala sério, tocar o jogo é controlar
o jogo. E quando falamos em controlar,
falamos de controle com precisão.
Um toque de sorte e você é o mestre do
universo. Um toque fora e você já era.
Então esqueça tudo o que já te ensinaram e
repita conosco. Tocar é legal.

Tocar é legal.

NINTENDO DS™

controle de toque • bate-papo sem fio • controle de voz • jogabilidade sem fio

■ PC

HALF-LIFE 2

Truques sujos

Para usar esses códigos, entre em Options e, na opção de controles, escolha Advanced. Por fim, acione a opção "Enable Console". De volta à partida, aperte a tecla ~ (til) para abrir a janela. Digite sv_cheats 1 para habilitar os truques e use qualquer um dos comandos abaixo para se dar bem. Todos os códigos podem ser desligados ou reprogramados com o valor original, no caso das variáveis, ou digitando e terminando a sentença com o 0 no lugar do 1, no caso dos fixos. Por exemplo, no truque sk_plr_dmg_crossbow #, digite um valor numérico no lugar do "#" para modificar o dano causado pelo arco e flecha.

Truques:

sk_plr_dmg_357 #: altera o dano causado pela .357 Magnum.
sk_plr_dmg_crossbow #: altera o dano causado pelo arco e flecha.
sk_plr_dmg_crowbar #: altera o dano causado pelo pé-de-cabra.
sk_plr_dmg_grenade #: altera o dano causado pelas granadas.
sk_plr_dmg_pistol #: altera o dano causado pela pistola.
sk_plr_dmg_ar2 #: altera o dano causado pelo rifle Pulse.
sk_plr_dmg_rpg_round #: altera o dano causado pelo foguetes RPG.
sk_plr_dmg_buckshot #: altera o dano causado pela espingarda.
sk_plr_dmg_smg1_grenade #: altera o dano causado pelas granadas SMG.
sk_plr_dmg_smg1 #: altera o dano causado pela sub-metralhadora.
sk_max_357 #: altera limite de munição para a .357 Magnum.
sk_max_crossbow #: altera para o arco e flecha.
sk_max_grenade #: altera o limite de munição para as granadas de mão.
sk_max_pistol #: altera o limite de munição para a pistola.
sk_max_ar2 #: altera o limite de munição para o rifle Pulse.
sk_max_ar2_altfire #: altera o limite de munição para as Energy Orbs do rifle Pulse.
sk_max_rpg_round #: altera o limite de munição da RPG.
sk_max_buckshot #: altera o limite de munição da espingarda.
sk_max_smg1_grenade: altera o limite de munição das granadas SMG.
sk_max_smg1 #: altera o limite de munição para a sub-metralhadora.

Códigos
Digite as senhas a seguir para fazer modificações e ganhar poderes.

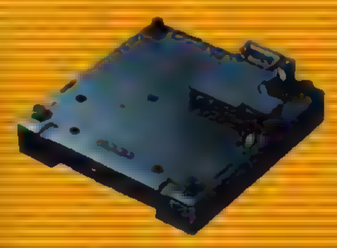
net_graph 1: gráfico mostrando a performance de frames por segundo.
noclip: atravessar paredes.
viewmodel_fov #: aumenta ou diminui o tamanho da arma mostrada na tela. O tamanho original é 54.
impulse 101: todas as armas e munição máxima.
cl_showpos 1: mostra suas coordenadas.
skill #: muda a dificuldade. No lugar do "#", digite 1 para Easy, 2 para Normal ou 3 para Hard.
air_density #: digite um número no lugar de "#" para mudar a densidade do ar.
physcannon_maxforce #: no lugar de "#", configure a força máxima que você pode usar para atirar um objeto .
physcannon_maxmass #: no lugar de "#", configure o tamanho máximo de um objeto que pode ser levantado.
physcannon_pullforce #: no lugar de "#", configure a velocidade que os objetos são levantados.
physcannon_tracelength #: no lugar de "#", configure a distância máxima da qual você pega os objetos.
physcannon_cone #: no lugar de "#", configure o seu raio de ação para pegar objetos.
Hurtme #: você receberá um dano equivalente ao número que colocar no lugar do "#".
maps: mostra a lista de mapas.
firstperson: visão em primeira pessoa.
sv_infinite_aux_power 1: energia infinita para a lanterna, correr e nadar.
God: imortalidade.
notarget: os NPC's não enxergam você.
mat_numtextureunits #: substitua o "#" pelo limite de texturas a serem carregadas. O padrão é 0 (infinitas).
Map #: depois de ver a map list, coloque o nome do mapa no lugar de "#".
buddha: reduz a energia.
mat_fullbright 1: tira todas as sombras.
help $: coloque qualquer comando no lugar de $ para receber uma descrição sobre ele.
mat_depthbias_normal 1: enxergar através dos muros.
sv_gravity #: no lugar de "#", coloque o novo padrão para a gravidade.
sv_stopspeed #: no lugar de "#", coloque a velocidade mínima para parar de correr.
sv_bounce #: no lugar de "#", coloque a força padrão para os objetos que ricochetearem.
sv_maxvelocity #: no lugar de "#", coloque a velocidade máxima com a qual qualquer objeto pode se mover.
cl_showfps 1: mostra a quantidade de frames por segundo.
status: mostra informações sobre a partida atual.
thirdperson: liga visão em terceira pessoa.
ai_disable: desliga a inteligência artificial dos inimigos.
sv_unlockedchapters #: coloque no lugar de "#" o número de capítulos que devem ser destravados. Se quiser todos, digite 15. ➤

Sua diversão é nosso compromisso

Tales of Symphonia

The Legend of Zelda Four Swords

Digimon Rumble Arena 2


Game Boy Player

Game link GBA / GC

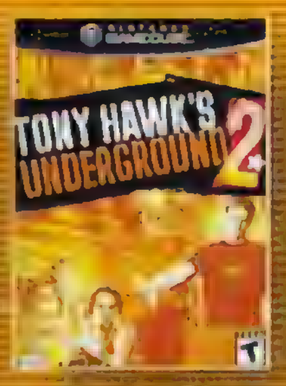
Tartarugas Ninja 2

Fifa Soccer 2005

Donkey Kongo

Shark Tale

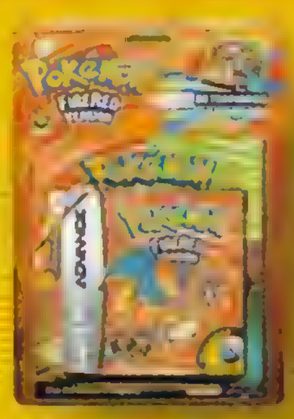
Paper Mario 2 the Thousand-Year Door


Tony Hawk's Underground 2

Amazing Island

Def Jam Fight for NY

Pokemon Fire Red & Leaf Green com manual de recomendação e Shark Tale

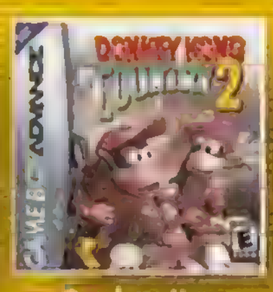


Spider Man 2

Mario Pinball Land

Boktai 2 Solar Boy Django

Grand Theft Auto


Donkey Kong Country 2

Yu-Gi-Oh! Duel of Dimensions

acesse

TAURUS GAMES

www.TAURUS GAMES.com

Faça suas compras on line direto em nosso site e receba em casa com total comodidade e segurança.

GTA San Andreas

Toca Race Driver 2

King Of Fighters Maximun Impact C/ Bonus

Ratchet & Clank Up Your Arsenal

Killzone

Ace Combat 5 The Unsung War

Need For Speed Underground 2

Bloody Roar Extreme

Fable

Halo 2

Taz Wanted

DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO
E RECEBA NO MESMO DIA

Televendas:
(11) 62351423 / 62357079

atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18 hs, sábados das 9hs às 13 hs

parcelamos suas compras no cartão VISA

► ■ PS2/Xbox/GC

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

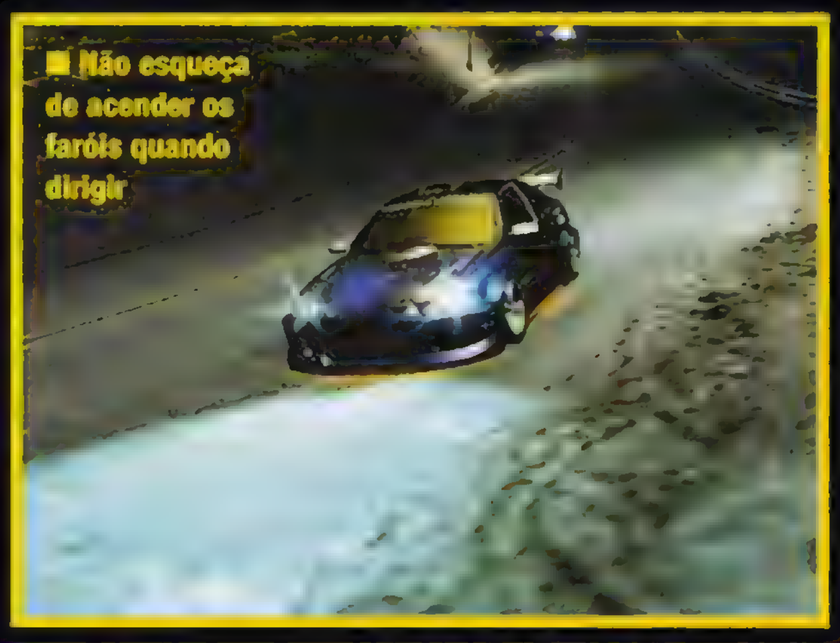
Eventos especiais

Durante sua carreira, você recebe mensagens de Rachel indicando a oportunidade de competir em um evento especial, normalmente para a capa de uma revista. Esses eventos são indicados em seu mapa por uma estrela amarela. Às vezes você só precisa aparecer no local, e às vezes é preciso correr até uma nova localidade dentro de um tempo limite. Se conhecer bem a cidade, há tempo mais do que suficiente para chegar ao destino final. A tabela abaixo mostra quantas vitórias você precisa para acionar esses eventos.

Capas de revista

Estágio	Vitórias	Capa de Revista
Estágio 2	4 Vitórias	Turbo
Estágio 2	8 Vitórias	Sports Compact Car
Estágio 3	2 Vitórias	Street Car Magazine
Estágio 3	6 Vitórias	Car Audio and Electronics
Estágio 3	11 Vitórias	GTI Magazine
Estágio 3	18 Vitórias	Hot 4's
Estágio 4	3 Vitórias	Elaborare
Estágio 4	7 Vitórias	Maxi Tuning
Estágio 4	11 Vitórias	Spoiler
Estágio 4	16 Vitórias	AutoMaxx Magazine
Estágio 4	20 Vitórias	Stuff Magazine
Estágio 4	27 Vitórias	Chrome und Flamen
Estágio 5	4 Vitórias	Import Tuner
Estágio 5	9 Vitórias	Street Car Magazine
Estágio 5	16 Vitórias	GTI Magazine
Estágio 5	20 Vitórias	Auto Motor
Estágio 5	25 Vitórias	Swiss Tuner Magazine
Estágio 5	28 Vitórias	Super Street
Estágio 5	32 Vitórias	Power Magazine
Estágio 5	34 Vitórias	Street Tuner

À medida que progride pelo modo carreira e começa a envenenar seu carro, você ganha uma estrela para cada padrão de beleza que ultrapassar. Para cada estrela, você destrava uma capa de DVD. Por isso é importante mexer sempre em seu carro. As estrelas são concedidas a cada 10.000 pontos, totalizando dez estrelas e dez capas.



■ Não esqueça de acender os faróis quando dirigir

Sai da frente!

Se estiver de rolê pela cidade, participando de um evento especial no modo de exploração e ficar sem nitro, você pode dar uma paradinha rápida em alguma loja para uma recarga grátis. Quando voltar depois de alguns segundos (o tempo não passa dentro de uma loja), seu nitro estará completamente cheio.

■ Essas belas revistas estrangeiras de tunagem não existem, ainda bem

5 TRUQUES BALA

■ PS2/Xbox/GC

X-Men Legends

Roupas Xtremas

No menu principal, aperte ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓. Durante o jogo, vá para algum ponto de Xtração e entre na seleção de times, onde você poderá ver a opção para os skins.

■ PS2

OutRun 2

OutRun Clássico

Volte ao assento do piloto do clássico de arcade da Sega e curta uma viagem de volta a 1986. Escreva "NINETEEN86" no menu de password e você estará pilotando o clássico rapidinho.

■ PS2/Xbox

Star Wars Battlefront

Destrave Todos os Planetas

Para inserir este código para PS2, escolha historical campaign. Depois, na tela de seleção de planetas, aperte ■, ●, ■, ●. Para Xbox, escolha o modo historical campaign, selecione a era Clone Wars ou Galactic Civil War e depois aperte X, Y, X, Y.

■ PS2/Xbox

ShellShock: Nam '67

Munição Infinita

Na tela título, aperte R2, R1, ▲, L2, L1, ↑, R2, R1, ▲, L2, L1, ↑ no PS2 e Botão Preto, R, Y, Botão Branco, L, ↑, Botão Preto, R, Y, Botão Branco, L, ↑ no Xbox.

■ PS2/Xbox/GC

Def Jam Fight For NY

100 Reward Points

No menu de truques coloque "GETSTUFF" como password.

AMIGOS IMAGINÁRIOS.
AMIZADES VERDADEIRAS.

MANSÃO FOSTER PARA AMIGOS IMAGINÁRIOS.
UM NOVO CARTOON CARTOON, ORIGINAL DO CARTOON NETWORK.

FOSTER'S
HOME FOR IMAGINARY FRIENDS

ESTRÉIA DIA 7 DE JANEIRO AS 19H30

CN
CARTOON NETWORK

CARTOONNETWORK.COM.BR

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré

REDE SHOP · VISA · CAIXA · American Express · MasterCard · Diners Club Internacional · VISA Electron

R. Mariano Sendras dos Santos s/n
(Edifício Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)
Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ

Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068

NO ANIVERSÁRIO DA

MD GAMES

O PRESENTE É SEU!

NA COMPRA DE UM PS2 GRÁTIS UMA CAMISETA DA MD GAMES

PREÇOS IMBATÍVEIS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA

DESTRAVAMENTO DE GAMES NA HORA!

FONE: 2361-8844

www.mdgames.com.br

ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção GAME WORLD e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem

DIMENSÃO
GAMES
DESTRAVAMENTO EM DOMICÍLIO
Temos o Melhor Preço!
• VENDAS DE APARELHOS
• OS MELHORES CHIPS DO MERCADO
• GARANTIA NA COMPRA
TEL.: 9162-1226
8272-4239
DAM

2005 Feliz Natal e um Próspero 2005
Faça suas compras de NATAL e parcele em até 12x
Fratello Games
Game Cube
PS TWO
PSII
X-BOX
Por R$ 139,90
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995
LANÇAMENTO
CRYSTAL CHIPS
www.FRATELLOGAMES.com.br

METRÓPOLE
Games
TUDO EM ATÉ 12x
REDE SHOP
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA 66 - BOX 410/412
TEL.: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

ELETROMÍL
VÍDEO GAMES
20 anos
de tradição em games
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
O Melhor Preço e Maior Garantia
COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERTO DE VÍDEO GAMES
OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, VOCÊ ENCONTRA AQUI!
Vendemos via SEDEX
MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR R$ 67,50
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips. GARANTIA TOTAL!
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
Visite Nosso Site
www.eletromilgames.com.br
DAM

TeleVendas
(19) 3242-0541
Disk Games
Desde 1992
• Video Games
• Jogos
• Acessórios
• Assist. Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
Game Cube
PlayStation One
Game Advance SP
Tudo em até 12 x
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

MisterBros
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
TELEVENDAS
WWW.MISTERBROS.COM.BR

Netunia .com.br
NATAL NETUNIA
novo PS2
modem imbutido
fonte externa
mais compacto
Playstation 2 R$ 299,00
Game Cube R$ 216,00
Xbox R$ 316,00
Game Boy Advance SP R$ 133,00
Game Boy Advance R$ 99,00
PS ONE R$ 126,00
TUDO EM 3X SEM JUROS no cartão de crédito
SUPER PROMOÇÃO 3x sem juros de R$ 33,00 CADA
TELEVENDAS (11)3825-7600
VENDAS ON-LINE www.netunia.com.br

MENINA NÃO ENTRA?

Por Renata Honorato

Há muito tempo as mulheres têm se destacado em profissões tidas, até então, como masculinas. E não pense que com os games é diferente. Assim como em qualquer outro segmento ligado à tecnologia, é difícil ganhar respeito e credibilidade. Há anos o mercado é dominado por homens, e poucas mulheres tiveram interesse – e muita perseverança – de seguir adiante. No começo, confesso, chega a ser um choque para a família. "Como assim games?", meu pai questionava no inicio. E não pense que o preconceito termina aí. É trabalhando, todos os dias, que você percebe quantas barreiras precisa ultrapassar. Diversas vezes, durante reuniões rotineiras, fui obrigada a ficar provando que sabia sobre o assunto discutido. É hilário, mas acontece com muita freqüência, e é preciso um certo jogo de cintura para lidar com algumas situações. Mas o pior é quando o "espertalhão" que está conversando com você resolve soltar aquela piadinha: "Sabe o joystick? O controle do videogame!". Nessas horas, só um sorriso amarelo para aliviar a tensão.

E não é só no jornalismo de games que as mudanças ocorrem a todo vapor. No e-sport isso também vem acontecendo.

Um perfeito exemplo desse novo cenário são as meninas do LadieS.AMD. Juntas, elas formam uma das equipes femininas de *Counter-Strike* mais importantes do país.

E não pense que é moleza enfrentar as garotas.

Elas treinam, levam o esporte eletrônico a sério, são patrocinadas por uma gigante da área e colocam muitos "machões" no chinelo.

Mas da onde vem essa idéia de que game é coisa de menino? Bingo! Da nossa própria sociedade machista. A mesma sociedade que luta pela igualdade de direitos. É claro que as coisas estão mudando com o passar dos anos, mas ainda existe o mito de que há profissões para mulheres e para homens. Nem preciso dizer de que lado os games ficam, né?

E como provar para o mundo que as mulheres, podem sim, entender tanto quanto os homens de entretenimento eletrônico? Dando a cara a tapa! Só assim elas conquistarão o seu sonhado e merecido lugar ao sol. As expectativas são positivas e o mercado brasileiro está em ebulição. Iniciativas como o Concurso de Idéias Originais e Demos de Jogos Eletrônicos do Ministério da Cultura provam que há espaço e muitos profissionais de peso no país. Não é fácil escrever sobre games, admito. Todos nós sabemos que esse leitor, particularmente, é muito exigente e sabe cobrar. E com toda razão, diga-se de passagem. Afinal, são eles que garantem o nosso emprego, né? O mais importante dessa história toda é que, querendo ou não, as mulheres chegarão lá e mostrarão mais uma vez que são capazes de atuar em qualquer área. E depois, nada como uma garota na redação para animar o ambiente com ursinhos de pelúcia, muitos chocolates e adesivos fofos no monitor. Eles negam, mas não vivem sem a gente!

Renata Honorato
(rhonorato@ig.com.br)
é editora do site Arena iG.

PORÃO GAMES

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

não possuímos filial em São Paulo (Capital)
horário de funcionamento: segunda à sábado das 10:00 ás 18:00 horas

- Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games
- Assistência Técnica Especializada

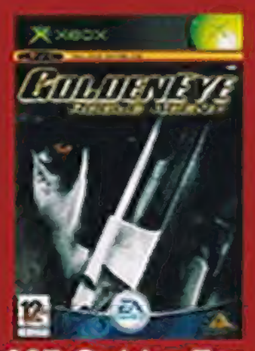
VISA

pagamento em 6x no cartão de crédito*

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Alguns títulos são pré-venda - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de 4,99% ao mês não incluso

XBOX

Microsoft X-Box



007 GoldenEye Rogue Agent

Halo 2

MechAssault 2

Men of Valor

Need For Speed Underground 2

Star Wars Knights of the old republic 2

The Lord of the Rings The Third Age

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo Game Cube + Metroid Prime

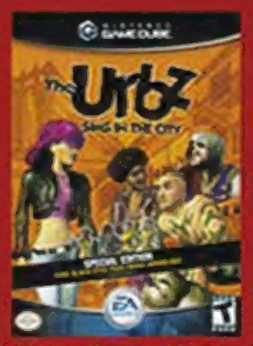
Baten Kaitos

Donkey Konga + Bongos

Mario Party 6

Mario Power Tennis

Metroid Prime 2 Echoes



The Urbz Sims in the City

Viewtiful Joe 2

Lançamento !!! Nintendo DS

PS2

Sony Ps Two

Call of Duty Finest Hour

Dragon Ball Z Budokai 3

Gran Turismo 4

Grand Theft Auto San Andreas

Growlanser Generations

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Need For Speed Underground 2

Prince of Persia Warrior Within

GAME BOY ADVANCE

Nintendo GBA SP

Grand Theft Auto Advance

Need For Speed Underground 2

Pokémon FireRed

Pokémon LeafGreen

Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler

Yu Yu Hakusho Tournament Tactics

PlayStation

Video-Game PS One

www.poraogames.com.br

Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Nintendo DS, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony Ps One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste País.

MANTENHA SEUS OLHOS
ABERTOS E SEU PÉ
NO ACELERADOR.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, o logo EA GAMES, e Need for Speed são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Mazda RX-8 é usada sob licença aprovada da Mazda Motor Corporation. "NISSAN" e os nomes, logos, marcas e desenhos dos produtos NISSAN são denominações comerciais e/ou propriedade intelectual da NISSAN MOTOR CO., LTD. e usadas sob licença da Electronic Arts Inc. NINTENDO GAMECUBE E O LOGO NINTENDO GAMECUBE SÃO DENOMINAÇÕES COMERCIAIS DA NINTENDO. EA GAMES™ é uma marca da Electronic Arts™. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.

Vá a qualquer lugar.
Vá a qualquer lugar rápido.
Vá a qualquer lugar rápido como um louco na direção.

Retro AVENGERS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Challenge Everything™